1998年4月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

APR.1998

BASIC Magazine

4

定価 510Yen



進・入学/就職おめでとう!

新生活スタイルにあったパソコンを選ぶ!

■タイプ別パソコン最新ラインナップ■パソコン・デスク・ガイド



この夏ついに登場!これがWindows98だ!

新連載

●マイクロソフトの技術者が伝授!

Visual BasicによるDirectXプログラミング入門

●ゲーム・プログラマーがホンネで語る ビギナーのための3Dボード購入ガイド

別冊付録

DOS/V製作

組み立て/パワーアップ体験満載!!

●高性能3DカードFireGL1000Proを増設!

●13万円台で組めたPentiumIIマシン!

特別講座 情報関係基礎問題ズバリ解説!

平成10年度「大学入試センター試験」

中国略年表つき!

光栄「三國志VI」徹底研究その②

アドベンチャー・ゲームよ立ち上がれ

◆ウイザードリー ネメシスアドベンチャー

◆ディメンシア

◆ネバーフッド

NEWS

『電車でGO!』Win95に移植

『イースエターナル』画面公開

春のアーケード・ゲーム話題作がそろいぶみ!

AOUショーレポート



楽しく学べて遊べる

各種プログラム言語講座と投稿プログラム

マルチメディアのNEC



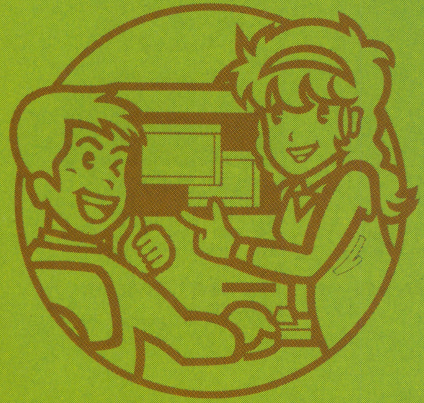
チップのパワーが、3Dゲームを革新する。

PowerVR™の新世代チップPX2（μPD62011GD）が新登場。バイリニアフィルタ機能も搭載。さらなる高速化と高性能を実現。

POWER VR™

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044（548）8862 受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00（祝日及び当社指定休日は除く）
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。





マイコン
BASIC Magazine

4 CONTENTS
APR. 1998

©マイコンBASICマガジン4月号
第17巻 第4号 1998年3月25日印刷
1998年4月1日発行
定価510円(本体486円)
電波新聞社 1998Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141-8715
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替 (東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株) 製本：(株)堅省堂

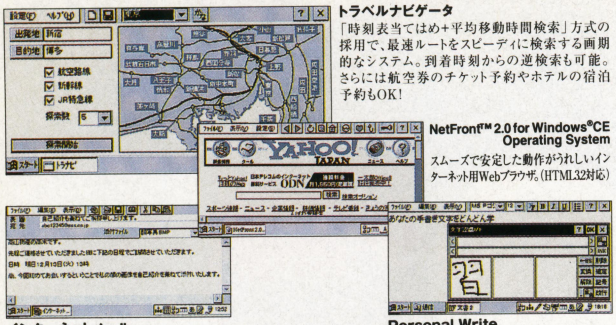
広告さくいん


夢をかたちに
信頼と創造の富士通
来たぞNo.1

CASIO

モバイル・コンピュータの世界をリードする「カシオペア」

続々登場!!カシオペアならではのユニークなソフトたち。



トラベルナビゲータ
「時刻表当てはめ+平均移動時間検索」方式の採用で、最速ルートをスピーディに検索する画期的なシステム。到着時刻からの逆検索も可能。さらには航空券のチケット予約やホテルの宿泊予約もOK!

NetFront™ 2.0 for Windows®CE Operating System
スムーズで安定した動作がうれしいインターネット用Webブラウザ。(HTML3.2対応)

インターネットメール
ファイル添付を可能にしたインターネットメールの送受信ソフト。(MIME対応)

Personal Write
使っているうちに、賢くなる手書き文字認識インターフェースです。

このほかにも、ビジネスシーンやプライベートシーンで威力を発揮する、モバイル用ソフトが全部で約30種類*ご利用いただけます。

*体験版を含みます。

Designed for Microsoft® WindowsCE



Windows®95/WindowsNT®4.0との高度な互換性。

Windows®パソコンと同じオープンプラットフォームを採用することで、Windows®パソコンと同様の操作環境および高度なデータシンクロを可能にしました。

オフィス必須のワープロと表計算ソフトを標準装備。

ワープロソフト「Microsoft® Pocket Word」と表計算ソフト「Microsoft® Pocket Excel」をプリインストール。Microsoft® Word、Microsoft® Excelとのデータ交換もスムーズに行えます。

通信ネットワークへのアクセスも万全。

電子メールの送受信はもちろん、インターネットやNIFTY SERVE、BIGLOBEなどのパソコン通信への接続も簡単。情報の世界へアクセスできます。

Windows®CE搭載

CASSIOPEIA™

A-51V 8MB ¥88,000

■本体仕様　表示:480×240ドット / 内部CPU:SH3 / 外部インターフェイス:RS-232C　115.2kbps、データ通信コネクター、PCカードスロット、コンパクトフラッシュ™カードスロット、赤外線インターフェイス(IrDA1.0準拠)/ 電源:メイン電源用単3形アルカリ乾電池LR6(AM3)2本、リチウムイオン充電池パック(別売)、ACアダプター(AD-C50200)、バックアップ電源用 CR2032 リチウム電池1個/電池寿命: メイン電池　Microsoft® Pocket Wordにおいて1分間連続入力 10分表示を繰り返したとき 約25時間 / 大きさ: 幅185 ×奥行94×高さ24.5mm / 重さ: 約370g(リチウムイオン充電池パック使用時)

Club CASSIOPEIA™ ソフトウエア(新規/バージョンアップ)の「ダウンロードサービス」、メールマガジンの「配信サービス」…など、カシオペア会員にうれしい特典を盛り沢山用意しました。
詳しくは、カシオペア・ネットワークサービスをご覧ください……**http://casiohpc.casio.co.jp/**

お問い合わせは、ホームページ http://www.casio.co.jp/hpc/　または
カシオペア専用ダイヤル03-5334-4848へ

カシオがつくると、モバイルもこうなる。

パソコン※とつながる簡単モバイル「カレイド」

※ウィンドウズ95パソコン対応

見やすいワイド画面 320×240ドット

連続表示約 80時間*

大容量2MB フラッシュメモリー

PCシンクロ、データリンク機能 (Windows®95搭載機)

PCシンクロナイズ 電話帳、スケジュール、To Doなどのデータをシンクロナイズします。

PCデータリンク Microsoft® Word 97、Microsoft® Excel 97、Microsoft® Works Ver.4.0、Lotus1-2-3® 97、一太郎8/R.1、Lotus ORGANIZER™ 97、Microsoft® Schedule+Ver.7.0、筆まめVer.7、筆自慢10 上記のアプリケーションソフトではエクスポート機能を実行することにより、容易にデータ交換(CSV形式、テキスト形式)することができます。

※PCシンクロ、データリンク機能には、シンクロステーション(別売・¥9,800)が必要です。

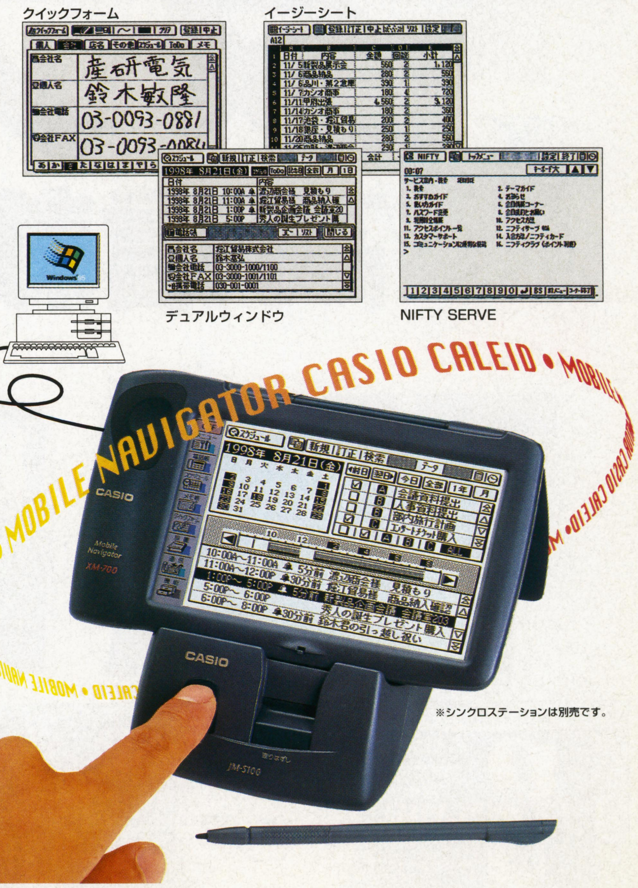
PIM(個人情報管理)機能

手書きデータがそのまま登録できるクイックフォーム、2つのモードが同時表示できるデュアルウィンドウをはじめ、イージーシート・英和/和英/国語辞典・電話帳・スケジュール・To Do・ゲーム…など、PIM機能を満載しました。

通信機能

NIFTY SERVEやBIGLOBE PC-VAN経由での電子メールの送受信や、パソコン通信のフォーラムへのログイン、FAX送信など、通信ネットワーク機能も充実しています。

※通信には、モデム(別売・¥16,000)または携帯電話アダプター(別売・¥22,000)が必要です。また、別途、パソコン通信サービス会社との契約が必要です。



※シンクロステーションは別売です。

Mobile Navigator CALEID XM-700

モバイル・ナビゲーター「カレイド」

¥38,000

■基本仕様　表示:横320×縦240ドット/寸法:開いた時=幅154×奥行き91.5×厚さ15.5mm/閉じた時=幅154×奥行き91.5×厚さ17.5mm/重量:225g(電池込み)/DC電源:単4型アルカリ乾電池3本(LR-03)/電池寿命:メニュー画面を連続表示した時(使用温度20℃)、約80時間*。電話帳機能で、1分間検索・10分間表示を繰り返した時(使用温度20℃)、約60時間連続使用可能。(別売品のシンクロステーションを使ってシンクロナイズを行った場合やモデム、携帯電話アダプターを使用した場合は、使用頻度に応じて電池寿命が短くなります)
■パソコン動作環境　OS:日本語Microsoft® Windows®95/CPU:Intel 486SX25MHz以上/メモリ:搭載メモリ16MB以上を推奨/機種:上記OSが正常に動作するNEC PC-98シリーズ、IBM PCおよびその100%互換機。

カシオ計算機株式会社　〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2 Phone:03-5334-4111(代)

●カタログ請求先 : カシオペア/PMC事業部 事業企画部まで。 カレイド/電卓事業部 事業企画部まで。 ※価格はすべてメーカー希望小売価格(税抜)です。

記載されている内容は予告なしに変更することがあります。

TDK®





4つの層の新融合

タフネス
高信頼ディスク

NEW

TDK CD-R





CD-RW74



TDK CD-RW

書き換えできる高対応力CD-ReWritableも新登場。

画像、音声、データ等、多彩なコンテンツの繰り返し書き換えにも毎回、忠実な記録／再生性能を発揮。各種CD-RWドライブにも余裕で対応。様々な使用、保存環境で優れた耐久性を実現。高信頼CD-Rで好評のTDKから、今、新しいクオリティ、登場。

〈タフネスコート仕様〉
CD-R63S（記憶容量550MB／記録時間63分）
CD-R74S（記憶容量650MB／記録時間74分）
〈レーベル面印刷可能仕様〉
CD-R63PWS（記憶容量550MB／記録時間63分）
CD-R74PWS（記憶容量650MB／記録時間74分）

●CD-R／CD-RWの価格はオープン価格です。
●お問い合わせは記録ディスク事業部特販営業課もしくはTDKサービスステーションへ――特販営業課☎(03) 5201-7146／TDKサービスステーション☎(03)5201-7272
〒103-8272 東京都中央区日本橋1-13-1　TDK株式会社
＊TDKの商品情報および最新情報がご覧いただけます。
http://www.tdk.co.jp/

この夏ついに登場！

これが Windows98（ウィンドウズ）だ！

Microsoft Windows98 Beta3
Microsoft Internet Explorer

この夏，Microsoft開発の新基本ソフト『Windows98』がいよいよ発売されます。2月には，マスコミ向けにBeta3（ベータ）（製品になる直前の調整バージョン）が配布。さらにこの3月には，事前に予約した一般ユーザーに同様のものが実費で供給されており，注目度はがぜん高まっています（一般受付はすでに終了）。

わがベーマガ編集部でもBeta版を入手できたので，早速Windows98の一部を紹介することにしましょう。



▲Windows98のデスクトップ画面。基本構成はWindows95とあまり変わらない

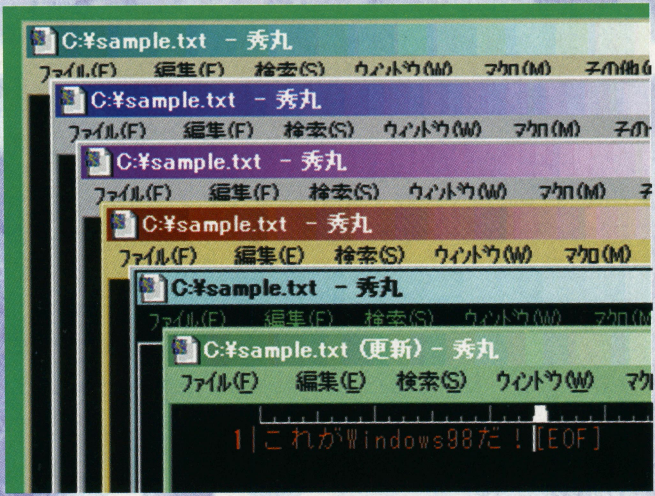
Windows95の操作方法を継承&改善

画面写真を見ればわかると思いますが，基本的な画面構成はWindows95のときと変わりません。デスクトップ上にアイコンを自由に配置でき，スタートメニューからアプリケーションを起動します。いままでWindows95を使用してきた人なら，違和感なく作業を進められます。

デスクトップ上のアイコンから，フォルダを開いたりアプリケーションを起動する場合，これまではマウスのボタンを2回押す“ダブル・クリック”をしなければなりませんでした。しかしWindows98からは，設定でボタンを1回押すだけの“シングル・クリック”でフォルダを開くように設定することが可能になっていま



▲アイコンからの起動は，ダブル・クリックとシングル・クリックの2とおりに設定を変更できる



▲タイトルバーはグラデーションがかかってキレイになった。キミはどの配色が好みかな



▲『インターネット エクスプローラ4.0』の機能を取り込んでいるため，どこからでもホームページにアクセスが可能



▲デスクトップにホームページを貼り付けることもできる。お気に入りのページを配置して更新情報をチェック！

す（フォルダの［フォルダ・オプション］から変更可能）。

ダブル・クリックが苦手な人にはうれしい追加機能です。

よりグラフィカルになったデスクトップ

デスクトップ上のアイコンを見ればわかると思いますが，アイコンがよりグラフィカルに表示されたり，アプリケーションのタイトルバーにグラデーションが施されたりと，見た目にも楽しいデスクトップになっています。カラーは，ディスプレイのプロパティから変更が可能なので，自分で好きな色に設定して，画面をカラフルに彩ることも可能です。

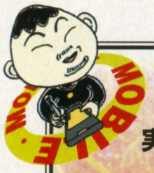
またメニュー表示では，設定によってはアニメーションで表示されるようにもでき，作業も一段と楽しく進められるようになりました。

インターネットとの融合をめざすWindows98

Windows95では追加アプリケーションだった『インターネット エクスプローラ』が，Windows98ではソフトの基本機能として取り込まれており，より手軽にインターネットに接続できるようになっています。

WWWブラウザはもちろん，ファイル管理に使用するエクスプローラや，単なるフォルダからも，直接ホームページなどへアクセスが可能。さらに，デスクトップへホームページを貼り付けることもでき，気になるホームページの更新情報をすぐに見られるようになっています。

インターネットとの融合も考慮された最新基本ソフトWindows98。この夏は大注目です！（→36ページに体験記事を掲載）

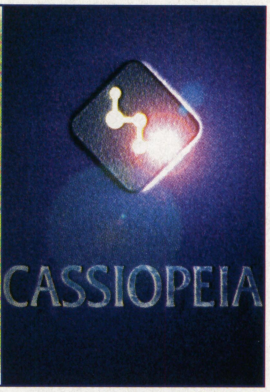


モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

【モバイルのススメ】
第3回

カシオペアは未来を照らす

Windows CEとハンドヘルドPC(その1)



マイクロソフトの基本ソフト「Windows」には三つ種類があるのをご存じですか？ もうすぐ新バージョンが登場する「Windows95」。ネットワーク活用に力を発揮する「Windows NT」。そして，今回取り上げるコンパクトな汎用基本ソフト「Windows CE」です。

カシオペア A-51V
(ハンドヘルドPC)
価格88,000円(実売6～7万円)
問い合わせ先
カシオ計算機株式会社
☎03-5334-4848
http://www.casiop.co.jp/hpc/

3番目のWindows

Windows CE(以下CEと表記)は業務用機器や家電製品への組み込み，あるいは携帯情報端末向けとして開発されたコンパクトな基本ソフトです。パソコンと情報を共有したり，インターネットに接続して通信を行なったりできるように設計されています。

そのCEを搭載した最初の製品が，手に持ちながら利用できる携帯型のコンピュータ「ハンドヘルドPC」なのです。

ハンドヘルドPC

CEを基本ソフトとするハンドヘルドPCは，マイクロソフトの規格に沿って各ハードウエア・メーカーによって開発されています。Windowsパソコンとの連係を前提に，Windowsそっくりな操作感覚を実現しています。

ハンドヘルドPCは，基本ソフトであるCEをROM(リード・オンリー・メモリ)に記録し，RAM(ランダム・アクセス・メモリ)にアプリケーションやデータを格

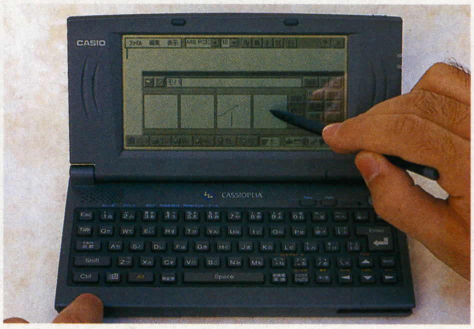


納して動作します。ハードディスクは搭載せず，すべての作業をメモリのみで実行します。そのため，軽くて小さいうえに省電力にすぐれています(どのメーカーの機体も単3電池2本で動作するように決められています)。

日本語版のCE1.01を搭載しているハンドヘルドPCとして，カシオ計算機の「カシオペア」とNECの「モバイルギア」が発売されています('98年2月末現在)。

実際に使ってみよう

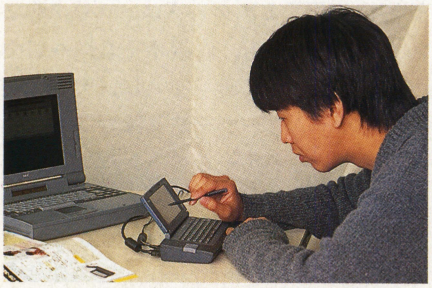
ハンドヘルドPCの液晶画面にはタッチスクリーンが採用されています。画面



《第1表》カシオペア(A-51V)とミニノート・パソコン※1の動作環境はこんなにちがう !?

	A-51V	ミニノート・パソコン
基本ソフト	Windows CE	Windows95
CPU	SH-3 80MHz	MMX対応Pentium 120MHz
メモリ ROM RAM	24MB 8MB	── 16～32MB
ハードディスク	なし	1.6GB
画面表示	FSTN液晶 480×240ドット (モノクロ4階調)	TFT方式カラー液晶 640×480ドット (1,677万色)
主な主電源 (持続時間)	アルカリ単3電池×2本 (約25時間)	専用バッテリ (約3時間)
重さ	約390g	約850g
消費電力	3W	約8W

※1ミニノート・パソコンの仕様は「Libretto 70」を参考としました。



ハードディスクがないということは，発熱も少なく，音も静かなのだ

うんちくコラム

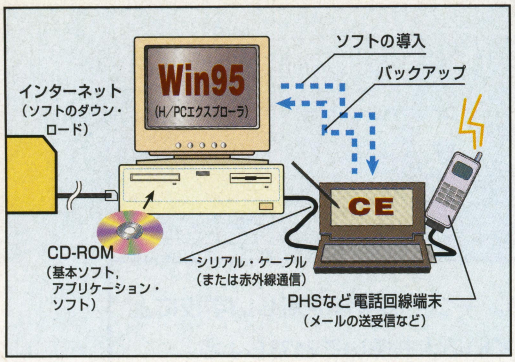
「フラッシュ・メモリカードとコンパクト・フラッシュ・メモリカードの使いわけ」

カシオペアにはCE標準搭載のPCカードタイプ2(PCMCIAタイプ2)のスロットの他に，コンパクト・フラッシュ・メモリカード専用のスロットが装備されています。PCカード・スロットでは，より安価で大容量な製品が用意されているフラッシュ・メモリカードが利用できますが，CE1.0ではコンパクト・フラッシュ・メモリカードとフラッシュ・メモリカードを同時に使うことができません(CE2.0では改善される予定)。

ここは外部記憶用のメモリをコンパクト・フラッシュにまとめ，PCカード・スロットはモデムカードなどの通信用に利用するように使いわけてみてはどうでしょう。

なお，PCカード類はカシオペアで動作確認されたものを選んでください(カシオペア日本語版のホームページに掲載されています)。





《第1図》ハンドヘルドPCとWindowsパソコンの接続図

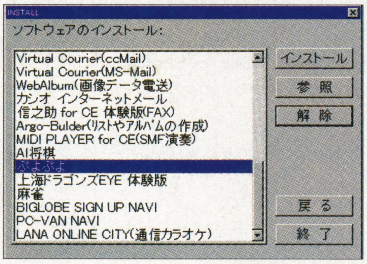


のアイコンやメニューをスタイラス(入力用ペン)でタップ(軽く叩くこと。マウスのクリックに相当)して入力します。

文字の入力は,キーボード,手書き文字認識,ソフトウエア・キーボードの3とおりの方法があります。

パソコンとの連動

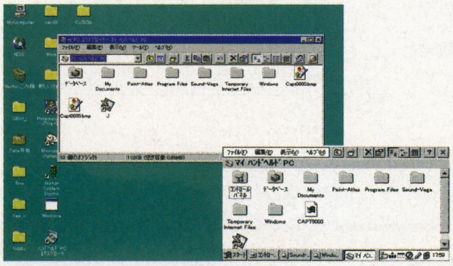
FDD,CD-ROMドライブに接続できないハンドヘルドPCはソフトの導入やバックアップをWindowsパソコンを介して行ないます(第1図)。そのために,まずハンドヘルドPCとの連結ソフト「H/PCエクスプローラ」をパソコンに導入します。インストーラーの指示にしたがうだけで簡単に導入できます。つぎにパソコンとハンドヘルドPCをシリアル・ケーブルで接続します。これでパソコンからハンドヘルドPCがコントロールできるようになりました(次回はハンドヘルドPC活用の応用編です)。



「カシオ　ボーナスCD-ROM」から好きなソフトを導入してみよう



オリジナル壁紙でデスクトップを飾ろう。パソコンで480×240ドットのビットマップ画像を作り,H/PCエクスプローラでカシオペアの[マイハンドヘルドPC]の[Windows]フォルダへコピーする。あとは[コントロールパネル]の[画面のプロパティ]の[背景]で自作した画像を選択すればOK



H/PCエクスプローラ(左)を導入。カシオペアのデータと自動的に同期する

カシオペアのホームページ・ギャラリー

カシオのカシオペアのページ**「カシオペア日本語版のホームページ**(http://www.casio.co.jp/hpc/)**」**

「月刊カシオペアマガジン(http://www.casio.co.jp/hpc/Magazine/)**」**

ライバル商品とカシオペアを比較する「人気モバイル対決」など興味深い内容。

「クラブカシオペア(http://casiohpc.casio.co.jp/)**」**

ユーザーの情報交換やソフトのダウンロード(ユニットID登録が必要)ができる会員制クラブ。入会は無料。



月刊カシオペアマガジンは毎月8日更新!



カシオペアをまだ持っていない人も入会できます

月刊マイコンモバイルマガジン

CE2.0春発表!?

VBでプログラミングできるゾ!



アメリカでは昨年の10月にすでに発表されている「Windows CE2.0」。日本語版の発表はいつになるのか気になるところですが,今のところ今年の春になりそうとしかわかっていません。

英語版2.0では以下のようなパワーアップがなされているので日本語版もほぼ同等の性能になるでしょう。

・画面表示の強化

640×480ドット以上の解像度やフルカラー表示もサポートしています。と言ってもすべてのハンドヘルドPCがカラー化するというわけではありません。

・各機能のサポート

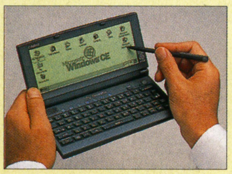
メニューの階層表示,アウトライン・フォント,印刷機能などをサポート。

・開発ツールの充実

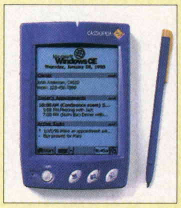
Windows NT/95上で開発しCEで動作させるプログラミングツールが,CE1.0ではVisual C++だけでしたが,Visual Basic 5.0,Visual J++ 1.1,Visual C++の3種類に増えました。

また対象CPUとして従来のSH-3,MIPSのほかにPowerPC,ARM,Intel系486とPentiumが加わり,さまざまなハンドヘルドPCの登場が期待されます。

ところでCE1.0搭載のハンドヘルドPCは「ROMボードの交換によってバージョンアップが可能」となっているので,メーカーによるROMの交換サービス(有料)によってバージョンアップができるようです。



すでに国内でも限定販売されているCE2.0搭載の「CASSIOPEIA A-20」。画面サイズが640×240ドットと横に広くなった



ラスベガスで開催されたCES(コンシューマエレクトロニクスショー)に参考出品されたPalm PCの試作機「CASSIOPEIA E-10」

撮影:星野　真吾(JOLLS)　　モデル:馬上　健一

※記事中のWindowsCEの画面写真は,伊藤栄一郎さん作のキャプチャー・ソフト「CaptCE」を使用して画面をコピーしました。

BM読者のホームページ・ギャラリー



春は新しい生活をスタートさせる季節。一つ上の学年や新しい学校に上がるなどして，新生活に胸をときめかせている人も多いことでしょう。

また，何か新しいことをはじめようと考えている人もいるかもしれませんね。そういうときこそパソコン，そしてインターネット。ホームページで，自分がチャレンジできることを探すのもいいかもしれません。

ホームページでVisualBasicを覚えよう

静岡県浜松市　木村雄一さん（16歳）制作

VisualBasic初心者連盟

http://www.hamako-ths.hamamatsu.shizuoka.jp/private/ei9711/index.html

ベーマガを見て何かをはじめるといえば，やはりBASIC。この春の入学，進学を機会に，チャレンジしてみるのもいいですね。

紹介しているホームページの制作者木村さんも，VisualBasicをはじめたばかり。ちょっとしたテクニックやポイントをホームページで紹介してくれるそうなので，一緒にVisualBaiscを覚えていくのもおもしろそうです。ある程度プログラムが組めるようになったら，今度はベーマガに投稿してみましょう！

▼from 木村さん

私がはじめて作ったホームページです。VisualBasicや私のパソコンであるAptivaの情報を紹介しています。

VB初心者の私がプログラミングしていくうちに，便利だと思ったことがらや，パソコンの周辺機器も紹介しています。まだ生まれたばかりのページですが，どうぞよろしくお願いします。



オリジナル・ゲームで優勝を目指そう

神奈川県相模原市　イットロードさん（20歳）制作

YPF（Yttlords Primitive Fireball）

（イットローズ　プリミティブ　ファイアボール）

http://www2.raidway.or.jp/~t_iguchi/

天体観測にちなんだネームを付けたこのホームページ（くわしく知りたい人はアクセスしよう！）。イットロードさんが製作したWindows上で動作するフリーソフトや，オリジナル小説を公開しています。オススメは，キャラクターの各パラメータに数値を振り分けて対戦させる『フォース21』。結果はホームページが更新されるまでわかりませんが，カードバトルのような楽しさがあります。ぜひ一度参加してみてください。

▼from イットロードさん

当ホームページでは，自作のしょーもないフリー・ソフト，ワタシが書いた恥ずかしいかもしれないオリジナル小説，ルールが複雑でよくわからない（？）ゲームなどを公開しています。

まだまだ未完成のホームページですが，ぜひともお付き合いください。

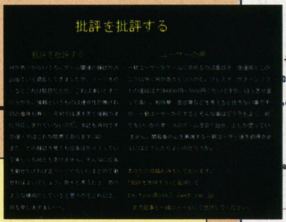


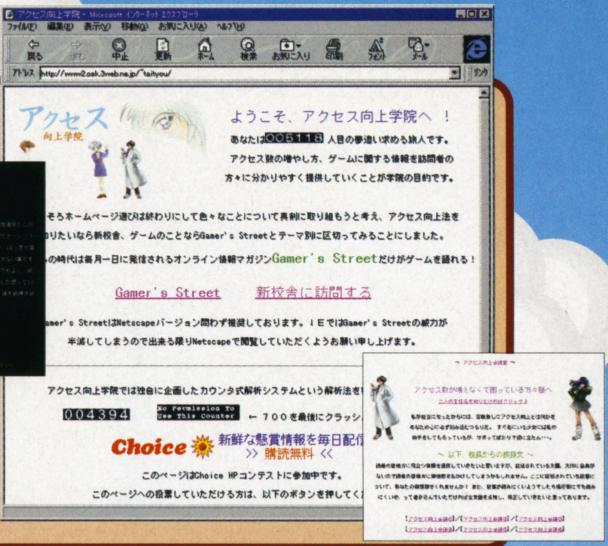
ホームページを学校に見立ててるぞ

大阪府大阪市　輝隊長さん（20歳）制作

アクセス向上学院

http://www2.osk.3web.ne.jp/~taityou/





▼from 輝隊長さん

毎月1日(ついたち)に発信されるオンラインマガジン「Gamer's Street」を引っさげて復活したアクセス向上学院を見てください。フリーソフトを利用して作った曲（MIDI）もあり，生徒の作品もありと盛りだくさんのホームページです。

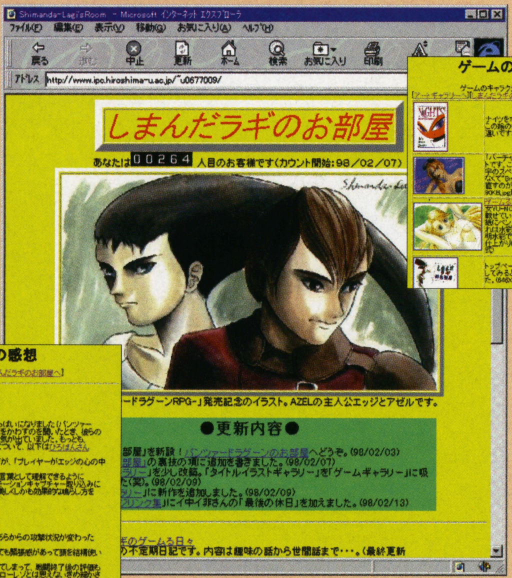
また，学院は読みモノが中心となっているので，訪問する時には気合と努力が必要かもしれないです。

好きなゲームについて語り合おう！

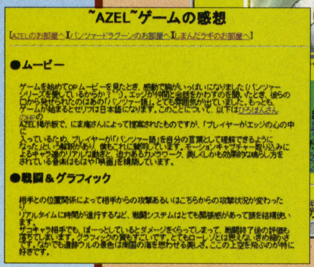
広島県東広島市　しまんだラギさん（21歳）制作

しまんだラギのお部屋

http://www.ipc.hiroshima-u.ac.jp/~u0677009/







▼from しまんだラギさん

ゲーム（セガサターン）の感想や，パンツァードラグーンについての話題，趣味で書いたイラストなどを紹介しています。

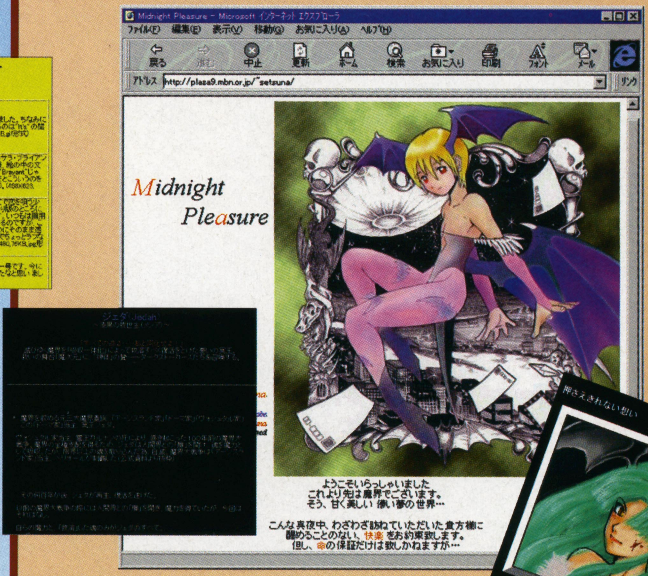
掲示板もありますので，ゲームの話題やイラストの感想など，お気軽にお寄せください。

ゲームの世界を120％堪能できる

埼玉県本庄市　瀬津奈さん（25歳）制作

Midnight(ミッドナイト) Pleasure(プレジャー)

http://plaza9.mbn.or.jp/~setsuna/





▼from 瀬津奈さん

当ページはヴァンパイアと，その他ゲームのファンページです。魔界の妖しい雰囲気の中でキャラのトークやゲームにまつわるさまざまな話，ゲーム体験談を綴った破天荒な日記など，ぜひ読んで楽しみ笑ってやってください。更新頻度も高いので，貴殿の巡回路に加えて頂ければ幸いです。貴殿のお越しを心よりお待ちしております。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

ハンディ・ブックス・シリーズ

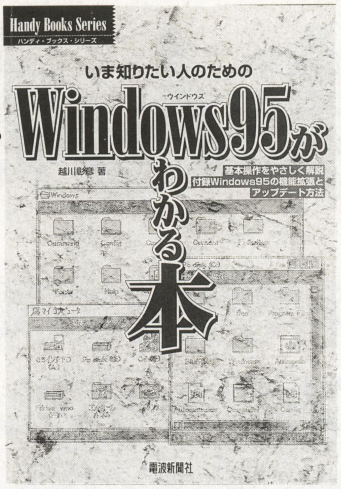
いま知りたい人のための

Windows95がわかる本

入門者がはじめに覚えておくべき機能、今迄使ったことのない知らない機能などアプリケーションの操作および機能を図とともに、わかりやすく解説。

主な内容

●Windows95の起動と終了●Windows95のデスクトップ●ウィンドウを操作する●アプリケーションを操作する●書類ファイルを操作する●ネットワークを利用する●操作環境を整える●Windows95の機能拡張とアップデート



越川彰彦著
定価1,300円（税込）

本文2色刷、
わかりやすさ、
見やすさで
「Win95」「Word97」を
完全マスター

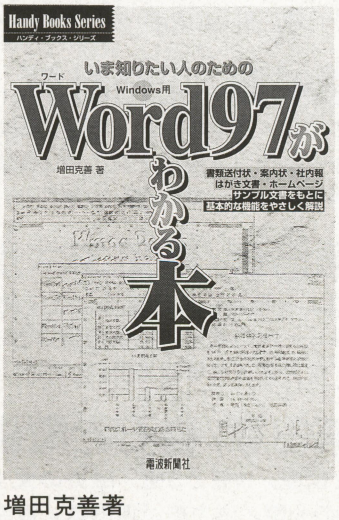
いま知りたい人のための

Word97がわかる本

案内状からWebページの作成まで―これだけの機能をマスターすれば誰でもWord97を使いこなせる。（基本操作を図とともに、わかりやすく解説。）

主な内容

●Wordの基本を知る●簡単な文書を作成する●デザインを施した文書を作成する●図表とグラフを入れた文書を作成する●はがき文書を作成する●ネットワークでWord97を利用する



増田克善著
定価1,300円（税込）

電波新聞社 販売部 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 ダイヤルイン 03-3445-8201

埼玉・坂戸市 ビットマップ

ダイレクト4月号

激安・新古パソコン出血大処分

AM11:00 -PM7:00(水曜定休) CALL 受付!

申込専用ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良交換・NECパソコン買取&下取 FAX 83-0863

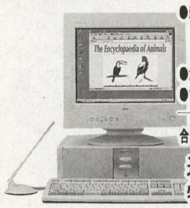
各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は2月13日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

初心者向 おすすめセット

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

4-B1 NEC 98NX-VS20C/S5セット



●新製品 VS20C/S5CA2 (一太郎モデル)
MMX-200MHz メモリ32MB HD3.2GB CD(最大20倍速)
モデム56.6K 一太郎Office8 etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥323,900

通販特価 **¥223,000**

Wordモデルは¥7,000UPになります

4-B2 富士通 デスクパワーSV205セット



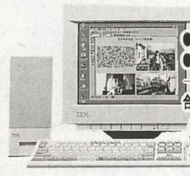
●新製品 FMV-SV205 (一太郎モデル)
MMX-200MHz メモリ32MB HD3.26GB CD(24倍速)
モデム56K 一太郎8 1-2-3etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PM-700C ●プリンタケーブル
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥335,900

通販特価 **¥239,800**

Wordモデルは¥7,000UPになります

4-B3 IBM AptivaT8Bセット



●Aptiva T8B
MMX-166MHz メモリ32MB HDD3.1GB CD(最大16倍速)
モデム33.6K・ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PM-750C ●プリンタケーブル
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥213,000**

パソコン

NEC	
98NX-VS26D/S7CA2	¥285,000
98NX-VS23D/S5CA2	¥228,000
98NX-VS20C/S7CA2	¥228,000
98NX-VS20C/S5CA2	¥205,000
98NX-MB12C/UDD1	¥188,000
98NX-LV13C/WDCF1	¥224,800
98NX-LV16C/WDCF1	¥258,000
98NX-LV20C/WSCF1	¥368,000
PC-9821V200/S5C3	¥208,000
PC-9821V233/M7D3	¥289,000
富士通	
FMV-NC-13D	¥138,000
FMV-NP5-201	¥365,000
FMV-NU5-16D1	¥248,000
FMV-NU5-161	¥305,000
IBM	
Aptiva T8E	¥188,000
Aptiva T9E	¥199,000
Aptiva E47	¥249,000
Thinkpad 535E-36J	¥199,000
SONY	
PCG-505	¥229,000
Apple	
PB2400/180	¥259,000
PMG3/DT233	¥245,000
PMG3/DT266	¥298,000
SHARP	
MN-335-X13	¥319,000
MN-530-X16	¥315,000
MN-W30-X13	¥288,000
東芝	
リブレット70A	¥165,000

新製品パソコン続々登場!予約承り中!

中古パソコン

PC98BS/U7W(P-75+32MB)	¥ 28,000
PC98ND/340W相当品+CPU2倍	¥ 98,000
MN-5600 (保証期間中)	¥198,000
FMV-NU133(保証期間中)	¥198,000

モニタ

21"	飯山	MT-8621E	¥145,000
	三菱	RD-21G	¥128,000
17"	三菱	RD-17V	¥ 61,800
	三菱	RD-17GX2	¥ 67,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 64,800
	ソニー	CPD-17GS	¥ 69,800
	飯山	MT-8617E	¥ 63,800
	NEC	PC-KM175	¥ 69,800
	ナナオ	E55D	¥ 88,000
15"	ソニー	CPD-15ES	¥ 47,800
	NEC	MATE-15"CRT	¥ 29,800

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	¥ 39,800
	BJC-250J	¥ 19,900
	BJC-430J	¥ 29,900
	BJC-465J	¥ 51,800
	BJC-700J	¥ 44,800
エプソン	PM-750C	¥ 43,800
	MJ-830CS	¥ 29,800
	MJ-930C	¥ 49,800
	PM-2000C	¥ 59,800
	PM-5000C	¥188,000
NEC	PC-PR1000EW	¥ 38,000
	PC-PR2000X2	¥108,000
アルプス	MD-1500D	¥ 53,900
	MD-1300J	¥ 49,500
	MD-1500J	¥ 49,500

NEC PR101/J200
先着10台のみ ¥49,800→ ¥19,800

ハードディスク

	98ドライブベイ専用		
メルコ	DBI-N4300	内蔵4.3GB	¥39,500
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ		
	DBI-N2000	内蔵2GB	¥27,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	DNN-T2100	内蔵2.1GB	¥39,800
	PC-98,DOS/V→PCIバスIFボード付		
	DSC-U2000P	外付2GB	¥41,500
	DOS/V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-U2000	外付2GB	¥30,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-U4000	外付4GB	¥52,800
	PC-9821シリーズ・DOS/V PCIバス		
IOデータ	UHDS-H4.3G	外付4.3GB	¥49,800
	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)IFボード付		
	HDVS-U2.1G/98ⅢP	外付2.1GB	¥39,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン IFボード付		
	HDVS-U2.1G/ISA	外付2.1GB	¥42,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	HDNS-2G	内蔵2GB	¥39,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用		
	HDI-3.5G/98	内蔵3.5GB	¥32,800
	DOS/Vマシン増設IDE		
	HDI-2.6G/DV	内蔵2.6GB	¥28,800
	PC98BX3/BA3/BX4専用		
限定	内蔵830MB=¥24,800	内蔵1GB=¥29,800	

フロッピーディスク

αデータ	3.5"×1ドライブ(98)	¥14,500
	3.5"×2ドライブ(98)	¥21,800
	5"×2ドライブ(98)	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WHP-PM8	¥23,800
	WHP-PS8	¥26,400
IOデータ	GA-PII8/PCI	¥31,800
	GA-PG3DVX8/PCI	¥28,000
DIAMOND	Monster 3D	¥28,500
MOTROX	MYSTIQUE220	¥26,800

メモリ

EDO32MB×2	¥12,800
EDO16MB×2	¥19,800
SDIM 32MB	¥ 9,980
SDIM 64MB	¥25,800

メルコ・IOデータ製品は定価より20−25%OFFです。

MOドライブ

三菱	MK-640F7-WIN	¥68,000
	MK-230L3	¥39,800
富士通	SMB-640D2	¥58,000
メルコ	MOS-S230F	¥39,800
	MOS-S640H	¥58,800
	MOS-D640PH	¥67,800
IOデータ	MOF-640/SPCI	¥68,800
	MOF-230W	¥40,800
	MOF-640/98ⅢP	¥66,800

CD/CDR/PDドライブ

メルコ	CDI-24FB	¥19,800
	CDS-S24SL	¥23,800
	CDS-S24	¥22,500
IOデータ	CDC-TX86	¥29,800
	CDC-AB86	¥22,000
	CDV-AB32	¥18,500
	CDV-PX32	¥23,800
IOデータ	CDRW-RX26	¥64,800
	CDR-TX412	¥64,800
リコー	MP6211S(CD-RW)	¥64,800
IOデータ	PD-AB8	¥28,500

ソフト(ゲーム&ビジネス)

25%OFFより (一部のソフトを除く) 新作予約受付中!

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥19,800
	PC-IT45D1	¥24,800
	PC-IT25D1	¥27,800
メガソフト	Power 14400	¥ 5,000
IOデータ	PCML-336	¥16,800
	PCML-K56f	¥20,800
	DFML-K56f	¥15,900
ヒューコム	HUCOM-EX336	¥14,800

デジタルカメラ

NEC	Picona+WinKIT	¥49,800
ソニー	DSC-F1	¥39,800
	DSC-F2	¥44,800
	MVS-FD5	¥47,800
ミノルタ	C-1400L	¥98,000
	C-820L	¥58,000
エプソン	CP-500	¥58,000
FUJI	DS-20スペシャルセット	¥34,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥19,800
	PC-9801-118	¥17,500
メルコ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	Card86-R	¥19,800
クリエイティブ	SBAWE64V/DV	¥15,000

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥29,800
EPSON	GT-5000WINP	¥29,800
	GT-5500WINS	¥39,800
	GT-9500WIN	¥69,900
NEOS	NSF-630P	¥29,800
	NSF-1230P	¥44,800
	NSP-800P/N	¥ 7,800
AGFA	LAWY2(+SCSI/IF)	¥34,800

小・中・高生 **生徒大募集**

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

申込方法

まず0492−89−2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

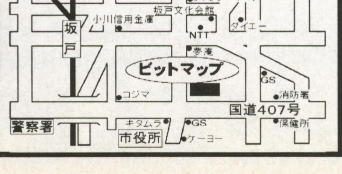
あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、1週間以内にお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。
送料は、800円/個より(地域、大きさにより異なります)

パソコン専門ショップ
ビットマップ
AVIC・アビック通販部

350−02 埼玉県坂戸市清水町46−40−103
店舗営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内



商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

富士通FMV

プラン416 FMVS52353
本体5年保証
FMVS52353（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、15"CRT）……318,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計380,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,400円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン417 FMVS52373
FMVS52373（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）……358,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計420,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,300円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン418 FMVM52053
FMVM52053(K6-200、32MB、2.1GBHD、24xCD、15"CRT）……235,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計297,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,800円 ×24回	ボーナス10,000円× 4回
5,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン419 FMVT53073
FMVT53073(P2-300、32MB、4.3GBHD、32xCD、17"ダイアモンドトロンCRT）……478,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン420 FMVT53373
FMVT53373(P2-333、32MB、4.3GBHD、CD-R、17"ダイアモンドトロンCRT)……558,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計620,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,400円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
6,800円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン421 FMVNC313
FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V (CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計355,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン422 FMVNU516D3
FMVNU516D3（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……348,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計405,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン423 FMVNU5163
FMVNU5163（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……418,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計480,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,100円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン424 FMVNP516D3
FMVNP516D3(MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN)……368,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計430,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナスなし

プラン425 FMVP2203
FMVP2203（MMX200、32MB、2.1GBHD、8xCD、12.1"TFT）……328,000円
MJ-830CS2(EPSON カラーフォトMJプリンタ）44,000円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計375,000円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,600円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

キヤノン

プラン426 INNOVA NOTE 4200CX
INNOVA NOTE 4200CX（MMX133、32MB、2.1GBHD、12.1"ハイコントラストDSTN、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,400円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
4,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン431 INNOVA NOTE 4500DX
INNOVA NOTE 4500DX（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

IBM

プラン427 Aptiva E27
Aptiva-E27（IBM/K6-166、32MB、2.1GBHD、24xCD、17"CRT）
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,700円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン428 Aptiva S57
Aptiva-S57（P2-233、32MB、4.2GBHD、24xCD、17"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
9,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン429 Think Pad 560X-65J
560X-65J（MMX200、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
5,900円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

アップル

プラン447 PowerMac G3/233
PowerMacG3/233(PowerPC G3/233、32MB、4GBHD、24xCD）
CPD-17C1
Appleキーボード2 JIS
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン448 PowerMac G3/266
PowerMacG3/266(PowerPC G3/266、32MB、4GBHD、24xCD、ZIP）
CPD-17C1
Appleキーボード2 JIS
ウェーブ・アイ特価

9,400円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

メビウスノート

プラン434 MN-340-X15
MN-340-X15（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"HCSA、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン435 MN-350-X16
MN-350-X16（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,200円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
6,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,300円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン449 MN-830-H23
MN-830-H23（P2-233、32MB、3.2GBHD、15"TFT、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,300円 ×48回	ボーナス15,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東芝

プラン436 Satellite305CDS
PA1261SA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"DSTN）……308,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）
定価合計370,800円→ **発売記念特価**

6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン437 Satellite305CDT
PA1261CA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計463,600円→ **発売記念特価**

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,700円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン438 Satellite310CDT
PA1262C9（MMX200、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計455,800円→ **発売記念特価**

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,700円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

モバイル

プラン439 PowerZaurus
MI-506
標準価格135,000円の品
特価 **91,800円**

8,700円 ×12回	ボーナス なし

プラン440 ザウルスポケット
MI-110M
標準価格 83,000円の品
特価 **58,800円**

5,500円 ×12回	ボーナス なし

プラン441 Libletto70CT/1.6
PA1260C9
標準価格238,000円の品
特価 **167,800円**

8,500円 ×24回	ボーナス なし

プラン442 FMVNC313D
FMVNC313D
標準価格248,000円の品
特価 **169,800円**

8,200円 ×24回	ボーナス なし

プラン450 VAIO
PCG-505X
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン444 mobio NX（Win95）
PC-MB12CUDA1
特価 **156,800円**

8,000円 ×24回	ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00〜12:00,PM1:00〜8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、Think Pad NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット 商品です 放出品

富士通 FMVP16D1……139,800円	NEC PC-VS16CS5CA1……169,800円	東芝 PA1021JA……199,800円
富士通 FMVP16D3……145,800円	NEC PC-VS20CS5DA1……184,800円	東芝 PA1020JA……189,800円
富士通 FMVNC13D……119,800円	NEC PC-LV16CWSDAF1……279,800円	COMPAQ PRESARIO 4190-15……179,800円
富士通 FMVT3203……237,000円	NEC PC-9821V200/S7C2（展）……189,800円	SONY PCV-T700MR……339,800円
富士通 FMVT3161……189,800円	Panasonic CF-233PDC……189,800円	MITSUBISHI Amity M3031……89,800円
富士通 FMVS320B3+15CRT……169,800円	Panasonic CF-200PDX（展）……189,800円	
NEC PC-9821V200/M7D2……199,800円	東芝 PA1241CA……229,800円	
NEC PC-9821V233/M7D2……228,000円	東芝 PA1700JA+24型テレビ（展）……147,000円	

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-649-0644
	アウトレット	048-649-0644
3：BBSの場合	新品	048-649-2521
	アウトレット	048-649-2521

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年2月16日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS33DM7CD2	TEL下さい
PC-VS33DM7CB2	TEL下さい
PC-VS30DM7DA2	TEL下さい
PC-VS26DM7CA2	TEL下さい
PC-VS26DM7DA2	TEL下さい
PC-VS26DCXCA2	TEL下さい
PC-VS26DCXDA2	TEL下さい
PC-VS26DS7CA2	TEL下さい
PC-VS26DS7DA2	TEL下さい
PC-VS26DS5CA2	TEL下さい
PC-VS26DS5DA2	TEL下さい
PC-VS26DSZCA2	TEL下さい
PC-VS26DSZDA2	TEL下さい
PC-VS23DS7CA2	TEL下さい
PC-VS20CS7CA2	TEL下さい
PC-VS16FE5AA2	TEL下さい
PC-VS16FE5CA2	TEL下さい
PC-VS16FE5DA2	TEL下さい
PC-VS16FEZAA2	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-AL20CTSAAF1	TEL下さい
PC-AL13CBSA1	TEL下さい
PC-MB12CUDC1	TEL下さい
PC-MB12CUDD1	TEL下さい
PC-MB12CUDA1	TEL下さい
PC-FN23CCXAAL1	TEL下さい
PC-FN23CCDAAL1	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
DESKPOWER T4 267D1(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 267M3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T3 3071(一太郎)	¥356,000
DESKPOWER T4 2673(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2373(W&E)	¥269,800
DESKPOWER T4 23B3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2071(一太郎)	¥233,000
DESKPOWER S4 2051(一太郎)	¥198,000
DESKPOWER S4 1651(一太郎)	¥177,000
DESKPOWER S4 1653(W&E)	¥184,000
FMV-NU313D1(ノート、一太郎)	¥209,800
FMV-NU3131(ノート、一太郎)	¥254,800
FMV-NU3161(ノート、一太郎)	¥309,800
FMV-NP3161(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP3163(ノート、W&E)	¥304,800
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA 5500GX	TEL下さい
Aptiva S67	¥429,800
Aptiva S57	¥368,000
Aptiva E47	¥268,000
Aptiva E27	¥218,000
Aptiva E17	¥179,000
Aptiva T9D	¥204,000
Aptiva T8C	¥199,800
Aptiva T8B	¥194,000
Aptiva B97	¥229,000
Aptiva B87	¥197,000
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	¥258,000
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
Think Pad 560E(4ZJ)	¥356,000
MN-910-X20(Mebius)	¥365,700
MN-530-X16(Mebius)	¥359,700
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥296,700
MN-335-X13(Mebius)	¥295,700

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 107,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-2000C	¥ 57,000
PM-750C	¥ 45,800
PM-700C	¥ 33,900
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 94,800**
LBP-220	¥ 35,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	¥ 39,800
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,800
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 59,700
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

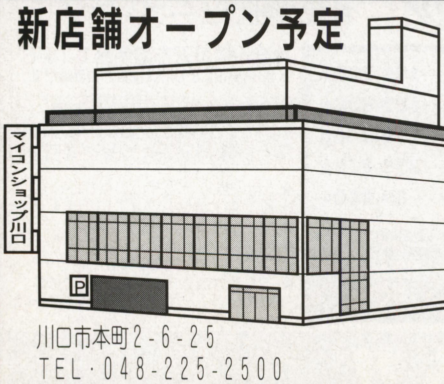
		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	CAMEDIAC-1400L	¥98,000
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	MVC-FD7	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
	33.6kbps 外付モデム	¥ 9,800
	PCI用USB増設ボード	¥ 5,980
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥44,800
	HUDS-H4G（外）	TEL下さい
ベアドライブ	WDAC21600	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	EMW-P32MI	¥12,600
	EMW-P64MI	¥28,600
	ESD-32M	TEL下さい
	VS8-64MH	TEL下さい
	VSF-E64MH	TEL下さい
I/O	NE-SD4100-32M	TEL下さい
	NE-SD4100-64M	TEL下さい
	Nr64-32M	TEL下さい
	Nr64-64M	TEL下さい
	SD4100-64M	TEL下さい

アウトレット

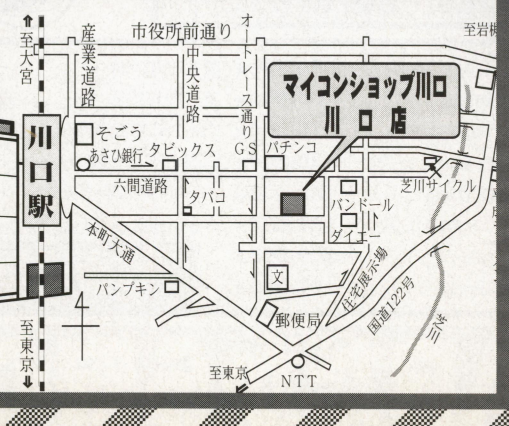
商品	仕様		価格
ThinkPad380ED（5YJ）（IBM）	MMX166/32M/2.1GB/20×CD/12.1"DSTN		¥ 218,000
ThinkPad535E（IBM）	MMX150/16M/1.6GB/F28.8/10.4"TFT		¥ 198,000
ThinkPad380ED（7YJ）（IBM）	MMX166/32M/5.1GB/20×CD/12.1"TFT	完売	¥ 328,000
Aptiva T8F（IBM）	MMX166/32M/3.1GB/16×CD/F33.6/17"タワー	完売	¥ 199,800
Aptiva B86（IBM）	MMX166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー		¥ 159,800
Aptiva T81（IBM）	MMX166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	完売	¥ 174,800
Aptiva T85（IBM）	MMX166/32M/3.2GB/16×CD/17"タワー		¥ 174,800
Aptiva T95（IBM）	MMX200/32M/4.2GB/16×CD/17"タワー		¥ 194,700
Aptiva T9E（IBM）	MMX200/32M/4.2GB/16×CD/F33.6/17"タワー	完売	¥ 228,000
INNOVA NOTE 3500EX（Canon）	MMX166/32M/1.4GB/8×CD/F33.6/13.3"TFT	完売	¥ 199,800
INNOVA NOTE 3600CXG（Canon）	P133/16M+16M/1.44GB/11×CD/12.1"TFT		¥ 198,000
Tecra530CDT（東芝）	MMXP166/32M/2.1GB/10×CD/F33.6/12.1"TFT		¥ 278,000
WinBook Trim133（SOTEC）	P133/16M/1.2GB/7.5"DSTN/10×CD		¥ 169,800
PRESARIO 1680（COMPAQ）	MMX200/32M/2.1GB/20×CD/12.1"TFT		¥ 269,800
Satellite 220（PA1240S9）（東芝）	P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN		¥ 138,000
Libretto 60CTA（東芝）	P100/16M/810M/6.1"TFT		¥ 119,000
BREZZA(PV1009JA)（東芝）	P166/16M/2.1G/8×CD/F28.8/17"タワー		¥ 159,800
FMV S4 1651（富士通）	MMXP166/32M/2.6G/16×CD/F33.6/15"		¥ 159,800
FMV S4 1653（富士通）	MMXP166/32M/2.6G/16×CD/F33.6/15"		¥ 159,800
PC-98-NXVS16CS5CA1（NEC）	MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"		¥ 164,800
PC-98-NXVS16CS5DA1（NEC）	MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"		¥ 169,800
PC-9821F166/D20（NEC）	MMXP166/32M/2G/16×CD/F33.6/13.6"DSTN		¥ 209,800
PC-9821V200/S5C2（NEC）	MMXP200/32M/2G/20×CD/F33.6/15"		¥ 184,800
PC-9821V16/S5PD2（NEC）	P166/32M/1.6G/8×CD/F33.6/15"		¥ 154,800
PC-9821La13/S14（NEC）	P133/16M/1.4G/10.4"TFT	完売	¥ 178,000
PC-9821Ls150/S14C2（NEC）	MMXP150/32M/1.4G/11×CD/12.1"TFT	完売	¥ 239,800
PRESARIO 7170（COMPAQ）（再生品、メーカー保証3年付）	P90/8M/840MB/4×CD/14.4モデム/15"		¥. 89,800
LBP-2030PS（Canon）	カラーA4レーザープリンター　定価¥1,580,000	限定	¥ 498,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

新店舗オープン予定



川口市本町2-6-25
TEL・048-225-2500



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
*代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口 中古センター ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は048-223-2233で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より048-226-4477へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:BBS:048-226-4499
(9600bps/ID=GUEST)
4:ホームページアドレス
http://www.sainet.or.jp/～msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年2月16日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS26D/S7DA2	¥238,000より
PC-VS23D/S5CA1	¥208,000より
PC-9821V200/M7C2	¥197,800より
PC-9821V13/S5D2	¥128,000より
PC-9821V10/C4R	¥69,800より
PC-9821XT16/R16	¥149,800より
PC-9821Ra2/20/N12	¥148,000より
PC-9821Xe/U7W	¥39,800より
PC-9821Bp/U8W	¥48,800より
PC-9821BA/U2	¥29,800より
PC-9821BX3/U2	¥33,000より
PC-9821BX/U2	¥29,800より
PC-9821Ct20/AA	¥188,000より
PC-9821Nr15/S14F	¥184,800より
PC-9821Ne3/3	¥89,800より
PC-9821Ne	¥69,800より
PC-9821Ne2/340W	¥79,800より
PC-9801NA/C	¥44,800より
PC-9801NS/R	¥29,800より
PC-9801T/W7	¥19,800より
DynaBook TECRA	¥299,000より
DynaBook SS4750	¥88,000より
Libretto 50CTA	¥98,000より
Libretto 60CTA	¥119,000より
PRESARIO 4190	¥198,000より
PRESARIO 4130	¥158,000より
PRESARIO 9650	¥98,000より
PRESARIO 7170	¥89,000より
PROLINEA 5120	¥89,800より
Aptiva530	¥74,800より
AptivaH6D	¥124,800より
AptivaH5E	¥138,000より
AptivaB75	¥159,800より
AptivaT95	¥188,000より
ThinkPad 530CS-7FV	¥88,800より
ThinkPad 530CS-DFV	¥128,000より
ThinkPad 365X-BJ9 9625	¥189,800より
ThinkPad 380D2AJ	¥198,000より
ThinkPad 770-40J	¥348,000より
ThinkPad 730TE	¥69,800より
MN-5000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥129,800より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥138,000より
MN-7750(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥218,000より
MN-7760(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥299,800より
MN-8000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥259,800より
FMV-5166T(P166)	¥99,800より
FMV-NC13D	¥108,000より
FMV-5DS1(P100)	¥98,000より
FMV-57D4S4B	¥79,800より
FMV-590T2SP850C	¥59,800より
FMV-5100D5/DPS	¥94,800より
FMV-5120D5/DPSX	¥128,000より
FMV-5120DPC	¥104,800より
MAC LC520(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥29,800より
MAC LC630(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥34,800より
P.B.3400C/200(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥298,000より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ-17")	¥49,800より
RD-17GX(三菱17")	¥49,800より
KM173(NEC17")	¥44,800より
ACM-217S(ｱﾙﾌｧｰ-17")	¥44,800より
KM153R(NEC15")	¥28,800より
KM151(NEC15")	¥24,800より
HRM-T14(ｴﾚｺﾑ14"ﾏﾙﾁ)	¥18,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	¥29,800より
PC-PR201/87LA	¥34,800より
PC-PR1000LW	¥29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-A304E(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-730(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥79,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ,ﾌｪﾛｰ用8M)	¥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	¥6,800より
Libretto70用16MRAM)	¥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-6500(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥15,000より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付	¥24,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥12,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
DS-10(35万画素)	¥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

HD170R2	¥12,800より
SHD-B240	¥10,400より
SHD-B340	¥12,800より
SHD-B540	¥15,800より
INTER BR-270	¥14,800より
INTER 240B	¥9,800より
BLT-N120	¥8,800より

MO·CD·FD·DVD

DLS-120/PCC(120MB.FDD)	¥24,800より
LMO-400(128/230MO)	¥29,800より
R230MO-FX(128/230MO)	¥31,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥8,800より

ODP

PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	¥5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥12,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より

モデム·通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	¥5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
REX5568	¥7,800より
PCLINK TA212	¥4,800より

各種ボード·他

AS KEYBOAD SON	¥7,800より
PC-9821N-U05(3×CD)	¥44,800より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥6,800より
PC-9821N-U05(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥44,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥6,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金OK！
出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。
お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

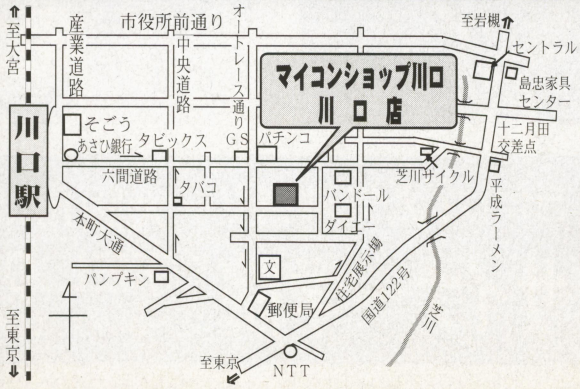
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

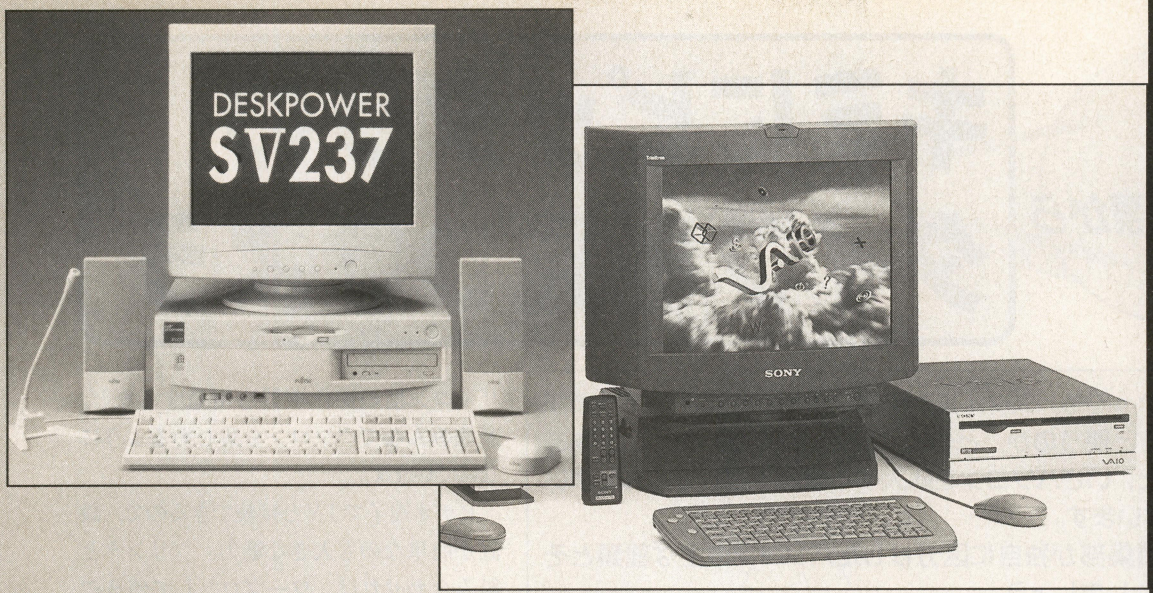
申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-225-2500



特集1

進・入学／就職おめでとう！

新生活スタイルにあった パソコンを選ぶ！

春こそ新しいことを はじめるチャンス！

春はいろいろと新しいことがはじまる季節！　新しい学年，新しい学校や，会社での新生活をひかえて，期待に胸躍らせている人もいることでしょう。新生活をスタートさせる今こそ，新しいことにチャレンジする絶好の機会です。

趣味としてはじめるのに，まさにピッタリなのがパソコン。パソコンには，ゲームやインターネットや，音楽の作曲，CGの作成にプログラミングなど，あなたの好奇心を引きつけるたくさんの楽しみがあります。

パソコンを用意すれば，自分だけの趣味を見つけられるのはもちろん，自分の新しい可能性を拡げられるのです。

パソコンでこんなことが できる！

パソコンで楽しいのは，何といってもインターネット。日本はもちろん，世界中から発信されているさまざまな情報を，自宅にいながら見ることができます。もちろん，自分から情報を発信することだってできます。ホームページを開設して，世界中に自分をアピールしましょう。

また，パソコンでCGを描いたり，音楽の作曲，映像編集といったマルチメディア方面の活用もできます。ソフトを用意すれば，作品制作だって思いのままです。

ベーマガ読者になじみ深いのがプログラミング。自分で試行錯誤しながらプログラムを組むのは，パズルを解くような楽しさがあり，見事プログラムを完成させ，きちんと動作したときの感動は，たとえようもありません。

パソコンを楽しめる環境を 用意することも肝心

パソコンを存分に楽しむには，それなりの環境をそろえることも大切です。周辺機器を増設していく予定なら，きちんとした設置場所も用意しましょう。



そんなときに便利なのがパソコン・デスクです。これがあれば，パソコンはもちろん，周辺機器の設置やソフトもかんたんに整理できます。パソコンを購入する際は，ぜひパソコン・デスクも一緒に考えてみましょう。

つぎのページからは，タイプの異なるパソコン，パソコン・デスクを紹介していきますので，パソコンをどのように使いたいかよく見極めて，自分に合った機種を見つけてください。

パソコンの
いろいろな種類から

キミにピッタリのタイプを見つけよう

ひと口にパソコンといっても，スタイルや用途によってさまざまな種類があります。パソコンを誰と使うのか，どのような使いかたをしたいのかをある程度決めておかないと，いざパソコンを購入する場合，どれを選んでよいかわからなくなってしまいます。

ここでは，ベーマガ編集部が独自に区分けしたパソコンの主な種類とその用途を，あわせて紹介しましょう。

拡張が可能なデスクトップ型とタワー型

現在のパソコンの主流となっているのが，机に据え置きで使用するタイプです。さまざまな周辺機器を増設することができるうえ，メモリ増設やCPUの換装なども可能なので，長期間使用することができます。

デスクトップ型は本体をディスプレイの下に置くタイプ。そのため，タワー型にくらべ設置スペースが少なくて済みます。プリンタや外付けの記憶装置などを手軽に接続でき，パソコンとしての機能を十分に発揮してくれます。

一方タワー型は，本体はディスプレイの横に設置するため，本体カバーの開閉が容易で，パソコン本体の機能拡張が手軽にできるようになっています。

1台のパソコンを長期間使いたい人は，これらのタイプを購入しましょう。

家族で楽しめるホーム型

最近登場して人気を集めているのが，一般のTVに接続して楽しめるパソコンです。昨年発表されたNECのCEREB（セレブ）や，東芝のVisionConnect（ビジョン・コネクト）などが広く知られています。ビデオデッキのようなスタイルなので，TVのキャビネットに納まり，TVやフロアとの違和感もありません。

ワイヤレス・キーボードやキーボードに接続するマウスを採用しているため，本体から離れた場所で操作可能。大画面TVに接続しても，目が疲れません。また，パソコンの操作が苦手な人のためにリモコン型の操作機器も用意するなど，家族みんなでパソコンを楽しめるようになっています。

ビデオ端子でTVと接続できるので，設置が簡単なのも大きな魅力。プリンタと組み合わせれば，ワープロとして使うこともできます。

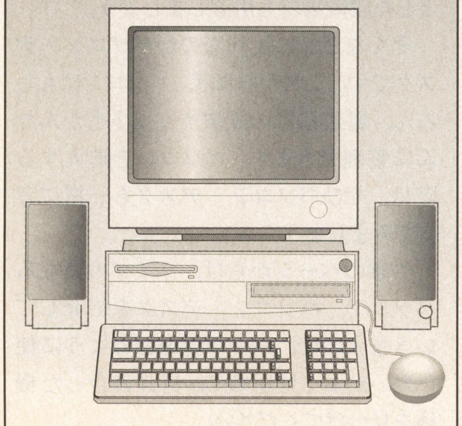
場所をとらない一体型／省スペース型

電源とキーボード，マウスを接続するだけで楽しめる一体型。スリムで場所をとらない省スペース型。どちらも，「パソコンを置く場所が狭くてデスクトップ型や大きなディスプレイを置けない」という人にお勧めです。

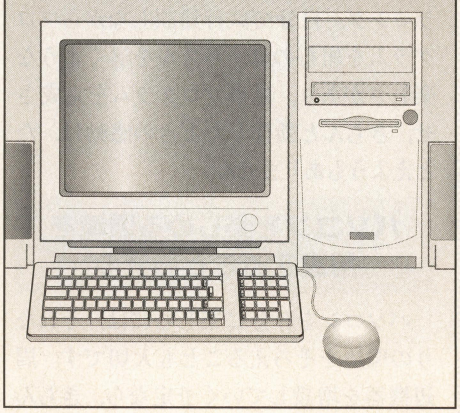
最近の一体型は液晶ディスプレイ内蔵が主流になっており，デスクトップ型などにくらべて設置スペースが非常に少なくて済むようになっています。

また，省スペース型のパソコンも，小さなマイクロ・タワー型の本体と液晶ディスプレイという組み合わせで，従来のパソコンの，およそ半分のスペースでディスプレイと本体を置けるようになって

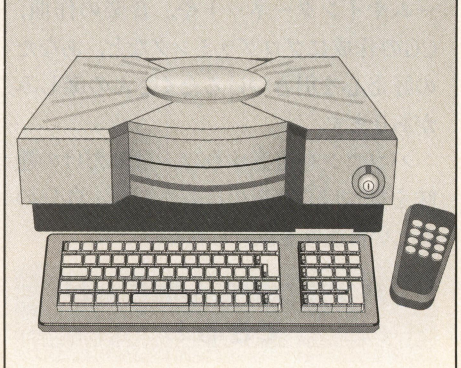
デスクトップ型



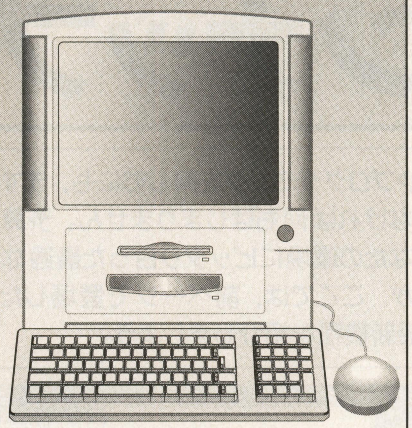
タワー型



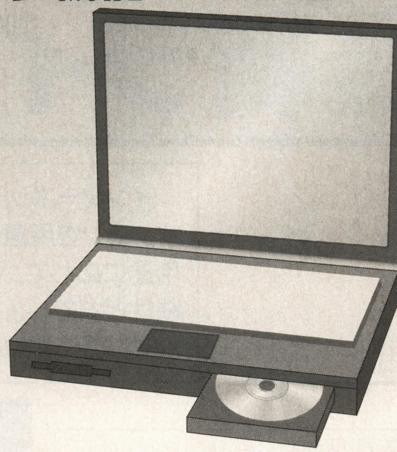
ホーム型



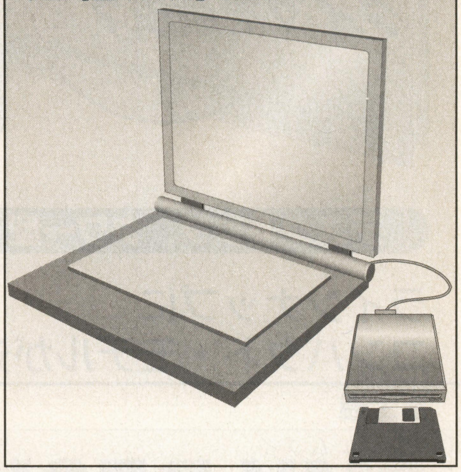
一体型



多機能ノート型



超軽量薄型ノート



います。

ただ本体が小さくなったぶん，拡張スロットに空きがないなど，拡張性が犠牲になっています。

これらは，パソコンを，より手軽にホビー感覚で楽しみたい人にも向いています。

多機能ノート型

CD-ROMドライブ，フロッピーディスク・ドライブなどを標準装備し，大型の液晶ディスプレイを搭載した最新ノート・パソコン。携帯向けというより，省スペース性をさらに追求した作業用パソコンという意味合いが強いタイプといえるでしょう。

部屋にゆとりがなく，机の上を作業スペースとしても有効的に活用したい人などは，移動が容易なノート型がお勧めです。

軽量薄型ノート

携帯性を重視したノート・パソコン。人気のモデルでは，厚さ30ミリ，重量2kgを切る驚異的な薄さと軽さを実現しています。本体に搭載する機能を必要最低限に抑え，徹底的なシェイプ・アップをはかっています。

CD-ROMドライブやフロッピーディスク・ドライブは当然外付け。周辺機器を接続するためのコネクタ類もオプションになっている場合があるので，メインのパソコンとして使用するにはやや不向きです。

メインのパソコンがあって，携帯用としてもう1台欲しいときに選択肢として入れるといいでしょう。

携帯型情報端末ツールと自作パソコン

携帯性をさらに追求したのが，カラーページ『モバイルのススメ』で紹介している，一連のモバイル・ツールでしょう。単体としても十分機能しますが，パソコンと連携して使用することで，さらに活用範囲が広がります。パソコンのサポート・アイテムとして，外出の多い人は携帯すれば大変便利なものです。

また，自分の要望に100％応えてくれるパソコンが欲しい場合は，別冊付録『DOS／V製作』を参考にして，自作パソコンに挑戦するのもいいでしょう。

パソコンの主な種類とその用途

主なパソコンの種類	価格帯	主な特徴	こんな人に向いている！
デスクトップ型	15万円～	手軽にパワーアップができる	パソコンの知識が多少あって1台を長期間利
タワー型		周辺機器の増設が容易	用したい
ホーム型	20万円～	TVに接続可能	家族でパソコンを楽しみたい
一体型	15万円～	面倒な接続が不要	パソコン初心者
省スペース型		狭い机の上でも設置できる	手軽にパソコンを楽しみたい
多機能ノート型	30万円～	パソコンの移動が手軽にできる	机の上を有効的に活用したい
		使わないときはラックに収納できる	仕事でパソコンを使っている
薄型軽量ノート型	30万円～	持ち運びに便利	持ち運びできるパソコンが欲しい
モバイル	5万円～	日常のスケジュール管理に使える	毎日の予定をしっかりたてて行動したい
自作パソコン	6万円～	自分の要望に合ったパソコンを用意できる	パソコンに関する知識を深めたい
		予算に合わせて周辺機器などを拡張していける	自分だけのパソコンが欲しい

※自作パソコンには，ふつうディスプレイは含まれていません。またOSなしの場合もあります。

キミはどの
タイプを選ぶ？

タイプ別パソコン最新ラインナップ

インターネットやプログラミングを楽しむにも，まずはパソコンを用意しなければ何もはじまりません。予算や用途に応じて，あなたの環境にピッタリ合った最適な機種はどれでしょうか，ここでは，前ページで登場したそれぞれのタイプの最新機種を紹介しましょう。

デスクトップ，タワー型

ラインナップに コンパクト・モデルが追加

富士通

エフエムブイ　デスクパワー

FMV-DESKPOWER シリーズ

価格225,000円～

■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321
■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/



新モデル追加で ラインナップがさらに充実

富士通のFMV-DESKPOWERシリーズに，パソコン本体にマイクロ・タワーを採用した，コンパクトな新モデル『FMV-DESKPOWER ＭＶ205』(価格225,000円～）が追加されました。

これまでのタワー型よりも一回り小さい本体と，15インチ・ディスプレイを組み合わせて，これまでより設置スペースが少なくて済むようになっています。

CPUとして“AMD K6-200MHz（MMX対応）”を搭載。32MBのメモリ，2.1GBのHDDを装備しており，基本性能としては申し分ありません。ワープロ，表計算ソフトをはじめ，インターネットを楽しむのに必要なソフトもあらかじめ導入されています。価格もかなり低く設定されているので，はじめてのパソコンとしてはまさに最適といえるでしょう。

他モデルもCPUを中心に パワーアップ

FMV-DESKPOWERは，これまでのスタンダード，ハイスペック，スペシャルというモデルの区分けを一新。“デスクトップ”，“ミドルタワー”と，特別機能を備えた“スペシャル”というように“パソコン本体の形状，特別機能”という区分けになりました。

デスクトップ・モデルでは，もっとも安価なモデルでMMX対応Pentium-200MHzを搭載。その他では，ミニタワー，スペシャルを含め，多くの機種がCPUとしてPentiumⅡ233MHz～300MHzを搭載しています。

これらのモデルには，グラフィック専用バスである“AGP”（Accelerated Graphics Port）を装備しており，ビデオカードもそこに接続されています。2Dの高速表示はもちろん，3D表示でも，描画が遅くなるようなことはありません。

FMV-DESKPOWER主なモデルとその仕様

モデル	マイクロタワー型	デスクトップ型
機種名	MV205	SV237
価格	225,000円～	348,000円～
CPU	AMD K6-200MHz（MMX対応）	PentiumⅡ-233MHz
キャッシュ（2次）	64KB（256KB）	32KB（512KB）
メモリ／最大	32MB（SDRAM-DIMM）／256MB	32MB（SDRAM-DIMM）／384MB
ビデオ（メモリ）	3D RAGEⅡ＋（2MB）	3D RAGE PRO AGP 2X（2MB）
サウンド	SoundBlasterPRO互換	SoundBlasterAWE64
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	
HDD	2.1GB	3.2GB
CD-ROM	最大24倍速（平均17倍速）	
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX部：14.4Kbps	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
拡張バス（空き）	PCI×3（2），PCI／ISA×1（0），ISA×1（0）	PCI×1（1），PCI／ISA×1（1），ISA×2（0）
ディスプレイ	15インチ	17インチ
外形寸法／重量	本体：180×410×340mm／約10kg ディスプレイ：372×403×376mm／約13.5kg	本体：435×448×139mm／約13Kg ディスプレイ：410×380×421mm／約18Kg
備考	ステレオ・スピーカ付属	ステレオ・スピーカ付属，ビデオボードはAGP接続

デスクトップ，タワー型

ユーザーのどんなニーズにも応える豊富なモデル群

NEC

PC98-NX ValueStar NX シリーズ

価格158,000円～

■問い合わせ先
パソコンインフォメーションセンター
0120-60-9821
■ホームページ
http://www4.pc98.nec.co.jp/





追加モデルのコンパクト・モデルは価格もコンパクト

PC98-NXの主力であるValueStarシリーズにも，小さなデスクトップ筐体を使用したコンパクト・モデルと，マイクロ・タワーと液晶ディスプレイをセットにした省スペース・モデルが追加され，より幅広いニーズに応えられるようになりました。

とくにコンパクト・モデルの『Value Star NX VS16F／E5』は，大幅なコストダウンにより，ディスプレイ付きで198,000円という低価格を実現。導入されているソフトは，基本ソフトであるWindows 95のみですが，それでもこの価格は大きな魅力です。さらに，ディスプレイ別売りの『VS16F／EZ』なら，158,000円とさらにお買い得。少ない予算でパソコン購入を考えている人は，大注目のモデルです。

PentiumⅡを搭載し最新ビデオチップを装備

その他のモデルでは，入門機的位置づけであるデスクトップ・モデルの『VS20C／S5』(価格268,000円～）以外，省スペース・モデルを含めすべての機種でPentiumⅡを搭載。処理速度の速さがアピール・ポイントとなっています。PentiumⅡ搭載モデルでは，ビデオボードに最新の3Dビデオチップ“RIVA128”を採用。複雑な動きをする3Dゲームも，軽快に表示してくれます。

また，それぞれのモデルでディスプレイ別売りタイプも用意するなど，パソコンを買い換えやすいように考慮されています。

タワーモデルでは，DVD-ROMドライブやCD-Rドライブなど，ハイエンドにふさわしい機能を装備したタイプも用意されています。機能をよくばる人は，注目してください。

PC98-NX ValueStar NXシリーズ 主なモデルとその仕様

モデル	コンパクト・モデル	タワーモデル
機種名	VS16F／E5	VS33D／M7 model CD2，DD2
価格	198,000円	680,000円
CPU	MMX対応Pentium-166MHz	PentiumⅡ-333MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）	32KB（512KB）
メモリ／最大	32MB（EDO RAM）／160MB	64MB（SDRAM DIMM）／384MB
ビデオ（メモリ）	CIRRUS LOGIC GD5465(2MB)	Microelectronics RIVA128(4MB)
サウンド	PCM（ステレオ，16bit，48kHz） FM音源内蔵	PCM（ステレオ，16bit，48kHz） ソフトウエアMIDI（GS／GM）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	
HDD	2.1GB	8.4GB
CD-ROM	8倍速	DVD-ROM（CD-ROM時：20倍速相当）
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps	
拡張バス（空き）	なし	PCI×4（3）
ディスプレイ	15インチ	17インチ
外形寸法／重量	本体：360×364×100mm／約7.7Kg ディスプレイ：363×397×368mm／約12.5Kg	本体：210×456×450mm／約17Kg ディスプレイ：403×446×426mm／約18kKg
備考	ソフトはWindows95のみ導入	ビデオカードはAGP接続 ワープロ・ソフト，表計算ソフトを選択可能

省スペース型

AV機器と並べて設置しても違和感のないデザインが魅力！

SONY

VAIO-Compo PCV-M300シリーズ

(バイオ コンポ)

■問い合わせ先
"VAIO" カタログセンター
☎03-5454-0700
■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html

オープン価格



スタイリッシュなデザインがパソコンの新しい方向を示す

VAIOの新しいシリーズ『VAIO-Compo』は，パソコンとしての利用はもちろん，MDプレーヤをはじめとしたAV機器との連携も考慮された，新しいスタイルのマシンです。デザインも，AV機器との調和を考えられており，SONY製のAV機器と同じサイズに設計。フロント・パネルもアルミ製にするなど，徹底したデザイン統一が図られています。

パソコンから直接AV機器の制御ができる"コントロールA1"端子を装備しており（SONY製品のみ対応），パソコンからMDプレーヤの操作ができるようになっています。また，オプションである赤外線通信アダプタ『PCVA-IR2』（価格10,000円）を装備すれば，TVなどもキーボードから操作可能になります。

PCV-M300の主な仕様

機種名	PCV-M300
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）
メモリ／最大	32MB（SDRAM DIMM）／128MB
ビデオ（メモリ）	3D RAGE PRO（4MB）
サウンド	SoundBlasterPRO互換
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	4.3GB
CD-ROM	最大16倍速
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56frex）／FAX部：14.4Kbps
拡張バス（空き）	PCI×2（2）
ディスプレイ	17インチ・ディスプレイ（TVチューナ内蔵），15インチ・ディスプレイ，15インチTFTカラー液晶ディスプレイから選択
外形寸法／重量	本体：280×355×92mm／約7.2kg
備考	マウス，ワイヤレス・キーボードが付属

自分にあったスタイルで作業ができる

パソコンとしての性能も侮れません。CPUにはMMX対応Pentium-200MHzを搭載。32MBのメモリ，4.3GBのHDDを装備。HDDは消音ボックスに収納されているので，カリカリといったアクセス音も気になりません。

キーボードは，ポインティング・デバイスを内蔵したミニサイズのワイヤレス・タイプを採用。パソコン本体から離れていても操作に支障がないので，寝転がってパソコンを楽しむ，といったこともできます。コードを接続すれば有線での操作も可能。別途マウスも付属しているので，接続すればこれまでのデスクトップと変わらぬ環境で作業を進められます。

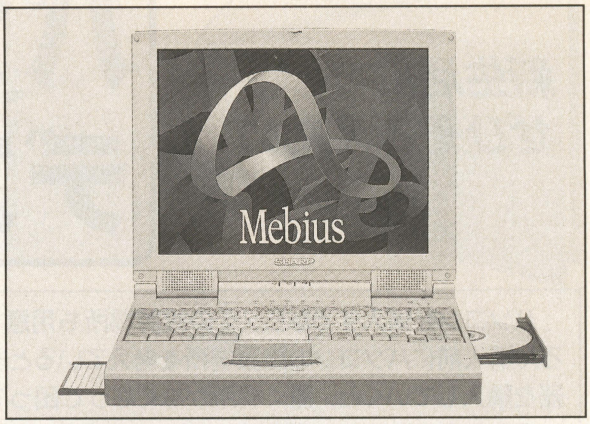
VAIO-Compoでは，付属ディスプレイの異なる三つのモデルを発売。TVチューナ機能のついた17インチ・ディスプレイをセットになった『PCV-M300TV7』（発売中），15インチ・ディスプレイ・セットモデル『PCV-M300E5』（3月14日発売予定），15インチTFTカラー液晶ディスプレイ・セットモデル『PCV-M300L5』（発売中）が用意されています。自分のライフ・スタイルに合わせて，環境に合ったモデルを選ぶといいでしょう。

多機能ノート

FDDとCD-ROMドライブを同時に使用できる！

SHARP

Mebius(メビウス)シリーズ MN-350-X16



価格390,000円

このノート・パソコンは，CD-ROMドライブ，フロッピーディスク・ドライブをはじめ，FAXモデムや大容量HDDなどが標準で装備されています。使用するメディアを変えるごとに，ドライブを交換する必要がありません。

指先でカーソル操作ができるポインティング・デバイスを装備していますが，別途マウスが付属しており，そちらを使用すればデスクトップと変わらぬ操作環境で作業をすすめることが可能です。

■問い合わせ先
コンシューマセンター
東日本相談室☎043-297-4649
西日本相談室☎06-621-4649
■ホームページ
http://www.sharp.co.jp/

また，120MBの容量に対応しながら，従来のフロッピーとの互換性も確保している“SuperDiskドライブ”をFDDとして搭載し，CPUをMMX対応Pentium-200MHzにパワーアップさせた上位機種『MN-550-X20』（価格500,000円）も発売されています。

Mebius MN-350-X16の主な仕様

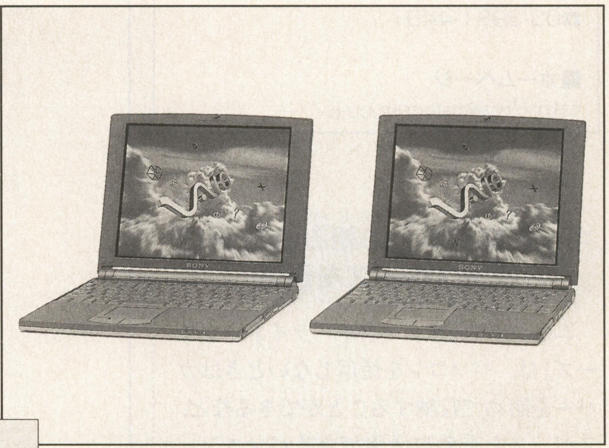
CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）
メモリ／最大	32MB（EDO RAM）／128MB
ビデオ（メモリ）	Trident Cyber9385（2MB）
サウンド	Sound Blaster Pro互換
FDD	3.5インチ×1（3モード対応，内蔵）
HDD	2.1GB
CD-ROM	最大20倍速（平均14倍速）
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56frex）／FAX部：14.4Kbps
PCカード・スロット	TypeⅡ×2（TypeⅢ×1として使用可能，ZVポート，CardBus対応）
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶
電源	ACアダプタ／専用バッテリ
外形寸法／重量	297×244×54mm／約3.5Kg
備考	付属バッテリでの動作時間は最長約2時間

軽量薄型ノート

驚異の薄さを誇るVAIOノートに新機種が登場

SONY

VAIO(バイオ)シリーズ PCG-505EX



オープン価格

30mmを切る驚異的な薄さと，ハイセンスなデザインが人気を呼んだVAIOノートに，新機種が登場しました。

新モデルでは，搭載CPUとHDD容量を強化。2月に発売された『PCG-505EX』（オープン価格）を見ると，CPUはMMX対応Pentium-133MHzからMMX対応Pentium-233MHzへパワーアップ。HDD容量も，1GBから2.1GBへと変更され，より高速な処理が可能になりました。

前モデルで人気だったマグネシウム合金を使用した本体，デザインはもちろんそのまま継承。3月には，搭載CPUをMMX対応Pentium-166MHzにした廉価モデル『PCG-505X』（オープン価格）も発売される予定です。

■問い合わせ先
“VAIO”カタログセンター
☎03-5454-0700
■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html

VAIO PCG-505EXの主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-233MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）
メモリ／最大	32MB（EDO RAM）／64MB
ビデオ（メモリ）	NeoMagic MagicGraph128ZV+（1.1MB）
サウンド	Sound Blaster Pro互換
FDD	3.5インチ×1（3モード対応，外付け）
HDD	2.1GB
CD-ROM	オプション
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX部：14.4Kbps
PCカード・スロット	TypeⅡ×1（ZVポート，CardBus対応）
ディスプレイ	10.4インチTFTカラー液晶
電源	ACアダプタ／専用バッテリ
外形寸法／重量	259×208×23.9mm／1.35Kg
備考	付属バッテリでの動作時間は最長約3時間

新生活にぜひそろえたい

パソコン・デスク・ガイド

パソコンを購入するなら，その設置場所も用意しなくてはなりません。もちろん購入前にパソコンの設置場所を考えていると思いますが，ソフトや周辺機器を購入していくと，置く場所がなくなって困ってしまうこともあります。

そんなときはここ一番奮発，パソコン専用デスクも一緒に用意して，快適な作業環境を構築しましょう。

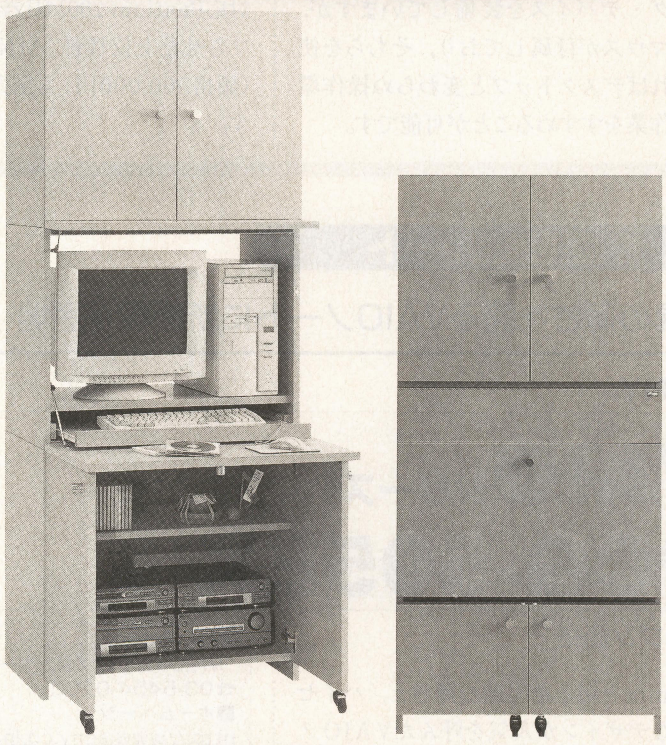
ここでは，新生活をはじめる人にオススメなパソコン・デスクを紹介します。



使わないときはスッキリ収納して部屋を広く使える

エレコム

キューベル・ライト・シリーズ



デスク部
価格59,800円から
キャビネット部
価格24,800円から
■問い合わせ先
エレコム総合インフォメーションセンター
☎03-3981-4491

■ホームページ
http://www.elecom.co.jp/

キャビネットとの組み合わせで収納スペースを活用

エレコムの『キューベル・ライト・シリーズ』は，パソコンを使用しないときはカバーを閉めて収納することができるなど，スペースを有効に活用できるパソコン・デスクです。設置の際に場所を取る天板をカバーとして利用することで，スッキリと見せることができます。これなら，他の家具との調和も保てそうですね。

タワー型のパソコン本体と17インチ・ディスプレイを収納できるので，最新パソコンの設置もバッチリ。下部には棚も用意されているので，書籍やCD-ROMソフトなど，パソコン関連のツールをまとめておくことができます。

キャビネットと組み合わせて収納性を拡張

専用のキャビネットが2種類用意されており，組み合わせて使えば収納性もさらにアップ。キャビネットを用意しなくても，デスクの上部にはモノを置けるようになっています。

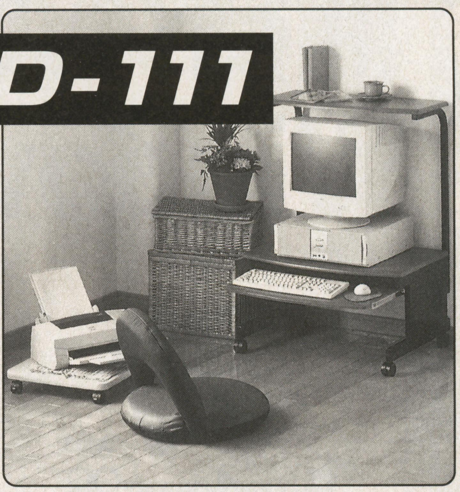
本体部分も，イスに座って作業するデスクタイプと，座イスに座って作業ができるフロアタイプの2種類があります。

部屋のレイアウトにあわせて，購入するモデルを選びましょう（イスは別売りです）。

畳の部屋にはやっぱり座敷タイプのデスクを使いたい

ロアス

パソコン・デスク RQD-111



「パソコンは畳に座ってのんびり楽しみたい」という人は，パソコン・デスクも床に座って作業ができるタイプを選びましょう。これなら，寝転がってパソコンでゲームを楽しむこともできそうです。

ロアスのパソコン・デスク『RQD-111』（価格22,000円）は，パソコンを置く天板の他，キーボード収納用のスライド式キーボード・トレイ，周辺機器を設置するための棚を用意。棚は上下で位置調節が可能なので，大型ディスプレイやタワー型パソコンもらくらく設置できます。

座イス『RZC-112』（価格7,500円）も一緒に購入して，ゆったりとインターネットを楽しみましょう。

価格22,000円
■問い合わせ先
サポートセンター
☎0723-61-1830

■ホームページ
http://www.loas.com/

一生使えるパソコン・デスク

オカムラ

PCユニット 8650NX





新生活にあわせて，しっかりとした勉強机を用意したい人は多いと思います。

オカムラの『8650NX』（価格99,800円）は，パソコンを設置するためのキャビネット部分とデスク部分とを分離させた，画期的なパソコン・デスク。ディスプレイなどがジャマな場合は，デスク部分を移動させることで作業スペースを確保することができます。

また，引き出し部分も自由に移動できるので，デスクとしての利用はもちろん，必要に応じて各パーツを動かし，臨機応変に活用することができそうです（イスは別売りです）。

価格99,800円
■問い合わせ先
お客様サービスセンター
☎0120-81-9060

■ホームページ
http://okamura.topica.ne.jp/

速報！ 15万円台で購入できる超低価格パソコン

日立 FLORA（フローラ） Prius（プリウス）シリーズ Prius30

オープン価格（通信販売価格：159,800円）

■問い合わせ先
FLORA安心コールセンター
☎0120-8855-96
■ホームページ
http://www.hitachi.co.jp/



日立の『Prius30』は，マイクロ・タワーと液晶ディスプレイのセットモデル。通信販売価格で159,800円という，驚異の低価格を実現しています。

CPUにAMD K6-200MHz（MMX対応）を使用したり，安価なビデオチップを用いるなど，コストをできるかぎり削減することで低価格を実現しています。

付属12.1インチHi Addressing液晶ディスプレイは，Prius30専用タイプとなっており，電源供給と画像信号転送を備えた1本のケーブルで接続されます。

最大16倍速のCD-ROMドライブや，2.1GBのHDD，33,6Kbpsまで対応したFAXモデムも装備されているので，低価格だからといって基本性能まで低いわけではありません。

これからパソコンをはじめようと考えている，すべての人にお勧めできる省スペースパソコンです。

特集2

この夏発売！

期待の新基本ソフト Windows98を体験したぞ！

Microsoft Windows98 Beta3 Microsoft Internet Explorer

話題には上がっていたものの，発売スケジュールが遅れてユーザーをやきもきさせていた新基本ソフト『Windows98』。ここに来て，ようやく具体的な姿と，その発売スケジュールが見えてきました。

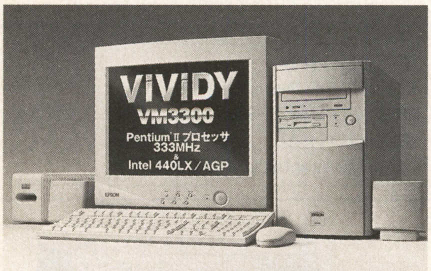
インターネットの活用，融合を前面に押しだしたWindows98。その新機能の全容を，いち早くみなさんにご報告しましょう。

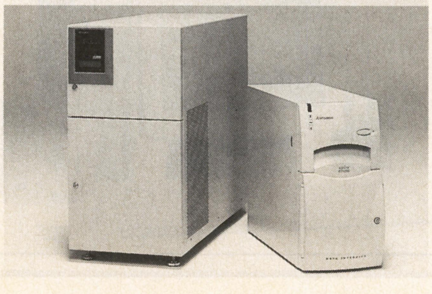
（※注　本記事は，Windows98 Beta3をもとに紹介しています。製品版では仕様が変更される可能性があります）

Windowsってナニ？

Windowsとは，Microsoftが開発した，パソコンを使用するうえでベースとなる基本ソフトのことです。ファイル管理やパソコンの設定変更ができ，ゲームも含めたさまざまなアプリケーション・ソフトなども，このWindowsから起動して使用します。今や，Windowsなしでパソコンを操作することはできません。

現在，Windowsには複数の種類があり，それぞれ導入される機種，用途などによって使い分けられています。





■Windows95

一般的なパソコンに導入される基本ソフトです。デスクトップやノートなど，タイプを問わずほとんどのパソコンに導入されています。1995年末のWindowsフィーバーは，記憶に新しいところ。これまでのWindowsシリーズから操作方法を大きく改善し，より使いやすいユーザー・インターフェースを実現しました。

面倒な作業なしに周辺機器の増設を可能にするプラグ＆プレイ機能など，これまでパソコンに触れたことない人でもスムーズに扱えるようにする機能などが特徴です。

■WindowsNT

パソコンをネットワークに接続して使用することを前提に，メモリやネットワーク管理を中心に強化された基本ソフトです。会社内でネットワークを構築する場合などに利用され，主にビジネス方面で使用されるさまざまなパソコンに導入されています。

■WindowsCE

携帯情報端末などに搭載されることを前提に開発された基本ソフトです。操作環境に厳しい制限がなく，またさまざまなCPU上で動作させることが可能です。



Windowsシリーズを導入したパソコンとの互換性を重視しており，データのやりとりが手軽にできるようになっています。

この夏に登場する『Windows98』は，Windows95の次バージョンとして開発が進められてきた基本ソフトです。これまでにあったインターネット関連の機能や，初心者が苦手とするファイル管理や周辺機器の増設方法などの強化。アプリケーション・ソフトの起動時間短縮や処理速度の向上など，より多くの人がパソコンを楽しく使えるように，さまざまな機能が追加，改善されました。

これらWindows98の新機能を，2月に発表されたBeta版をもとに紹介していきましょう。

よりカンタンになったセットアップ

気になる動作環境ですが，Windows95が動作する環境なら，そのままWindows98へ移行することが可能となっています。とりあえずWindows95ユーザーは安心ですね。

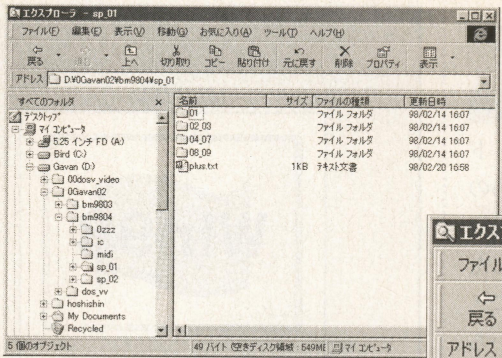
ただ，HDD容量がセットアップ時で260MB以上必要になります。HDD容量に不安のある人は，これを機会に大容量HDDを用意しておくといいでしょう。

Windows98では，導入もより手軽に行なえるようになっています。基本的には，Windows95からのアップグレードとなります（Windows3.1からのアップグレードにも対応）。接続されている周辺機器，導入されているアプリケーション・ソフトの情報などは，セットアップ時にWindows95からそのまま引き継がれるので，とくに難しい作業をする必要はありません。1時間もすれば，Windows98へのアップ・グレードは完了します。

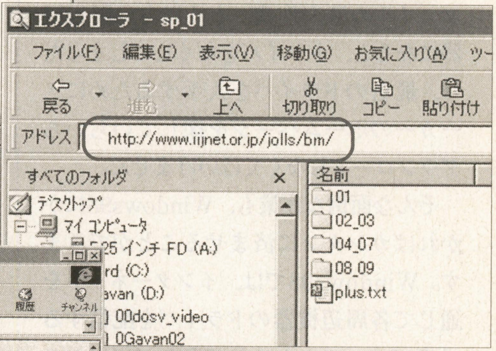
実作業もいたってカンタン。画面に表示される契約書の内容に同意し，非常時のための起動用ディスクを作成すれば，あとは自動的にファイルを更新してくれます。

《第1表》Windows98主な動作環境

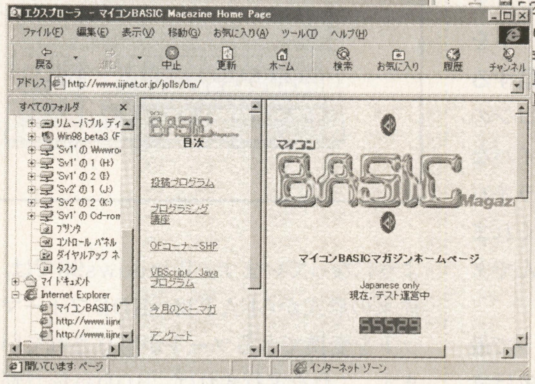
CPU：i486-66MHz
メモリ：16MB以上
HDD：260MB以上 （最終製品版では変更される可能性があります）



ファイル管理に利用するエクスプローラ



アドレス部分にホームページのURLを入力してリターンキーを押せば…



そのままインターネットに接続され，ホームページが表示される。

Windows98を動作させるのに最適な環境は？

Windows98は，もちろんこれまでのパソコンでも動作しますが，Microsoftではこれとは別に，Windows98を動作させるのに最適な環境として，『PC97／PC98システムデザインガイド』という推奨環境を提唱しています。必ずしもこの環境をそろえなければならないわけではありませんが，これからのパソコン選びの指針として，覚えておくといいでしょう。

第2表が，PC98システムデザインガイドの主な項目です。実際はもっと細かい部分まで提案されていますが，一般的なパソコンとしては，これぐらいの仕様であればWindows98を快適に使用できると考えればいいでしょう。

昨年冬から今年春にかけて発売されたパソコンは，そのほとんどがこの仕様をクリアしています。よりくわしい仕様を知りたい人は，Micorosoftのホームページにアクセスしてみましょう（http://www.microsoft.com/japan/win95/taiouhin/PC98J.htm）。

《第2表》PC98システムデザインガイドで提唱されている仕様の主な項目

CPU	MMX対応Pentium-200MHz以上
2次キャッシュ	256KB装備
CD-ROM	8倍速
メモリ	32MB
ビデオ	800×600ドット， 65,000色以上表示可能 3D表示機能搭載
拡張スロット	PCIスロット標準装備
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX部：14,4Kbps
USB	1ポート装備

インターネットとの融合をさらに図る

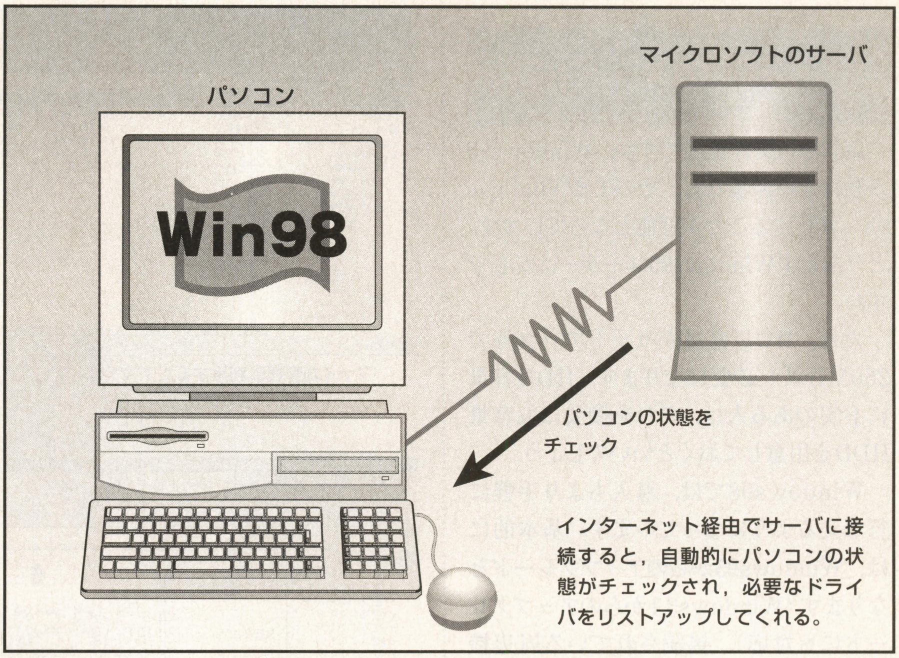
Windows98では，インターネットの活用がより重要な要素となっています。WWWブラウザである“インターネットエクスプローラ4.0”が，追加アプリケーションとしてではなく，Windowsの一機能として取り入れられているため，あらゆる状況からインターネットにアクセスできるようになっているのです。

インターネットから最新ドライバを配信

周辺機器の増設などで面倒なのが，ドライバなど周辺機器を動作させるためのファイルの導入作業。とくに古い周辺機器になると，ドライバをなくしてしまったり，最新のドライバを入手するためにメーカーのホームページを探していちいちダウンロードしなくてはいけません。

そんな面倒な作業も，Windows98にかかればカンタンに済ませることができます。Windows98では，インターネットを通じて各周辺機器のドライバを配信する予定です。アクセスしてきたパソコンの状況などをチェックし，古いドライバなどを使用している場合，新しいドライバなどを自動的にリストアップしてくれます。あとは，必要なファイルを選んでダウンロードするだけです。

これなら，メーカーのホームページで最新のドライバを探すような手間が省けます。これからは，ますますインターネットが重要になってきますね。



ハードディスク管理でアプリケーション起動も速くなる

Windows95の後期バージョンで対応していたFAT32も，Windows98では完全対応しています。FAT32では，ハードディスクの最小単位であるクラスタ・サイズが，32KBから4KBに変更されており，より効率的にHDD容量を活用できるようになっています。Windows98では，従来の形式からFAT32へHDDフォーマットを変換できるツールが用意されています。これを実行すれば，HDD容量で悩むことも少なくなるでしょう。

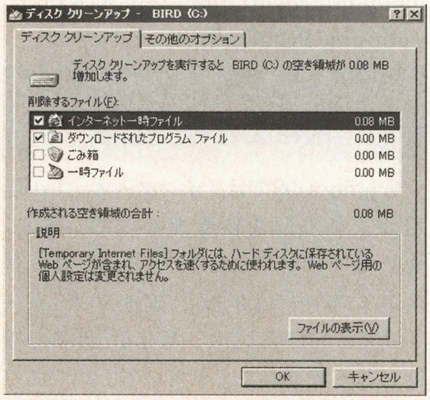
その他にも，ディスクの不要なファイルを削除する「ディスク・クリーンアップ」，よく使うアプリケーションや読み込む回数の多いファイルを，効率よく再配置する「Windows チューンアップ・ウィザード」など，HDDをより効率よく管理できるツールが用意されています。

Windows チューンアップ・ウィザードは，一度設定すれば定期的にHDDのチェックを行なってくれるので，ファイル整理を忘れることもありません。

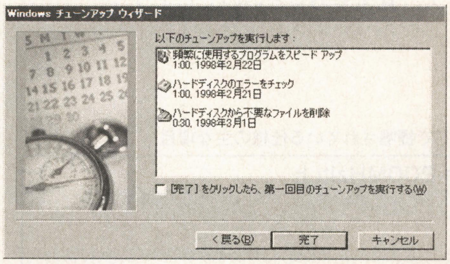
デスクトップのグラフィックを一新

その他にも，デスクトップのアイコンがよりグラフィカルなものに変更されたり，メニューがアニメーション表示されるように設定できるなど，見た目にも楽しい追加機能が用意されています。

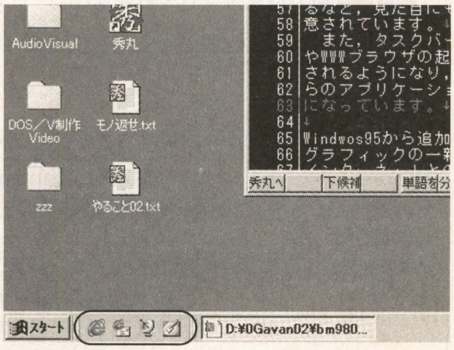
また，タスクバーにはメール・ソフトやWWWブラウザの起動ボタンが常に表示されるようになり，クリック一つでこれらのアプリケーションを利用できるようになりました。



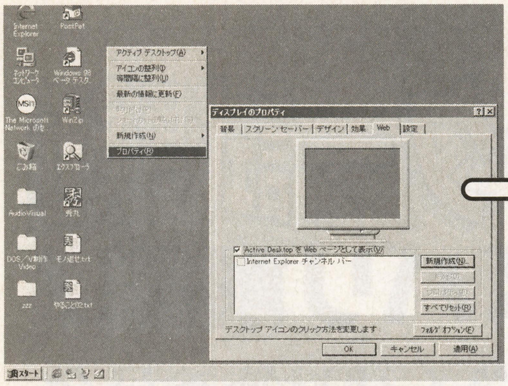
▲HDD上のファイル整理を手軽に行なえる「ディスク・クリーンアップ」。現在不要なファイルをリストアップする



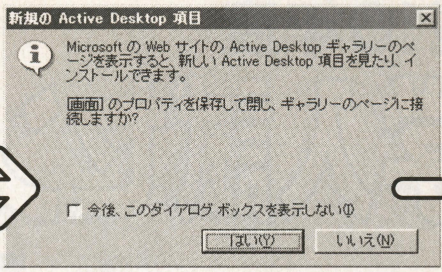
▲「Windows チューンアップ・ウィザード」は，ディスクの統合的な管理，ファイル整理を請け負ってくれる



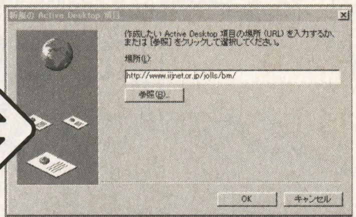
▲タスクバーには，インターネット関連のアプリケーション・ソフトの起動ボタンが標準で格納されている

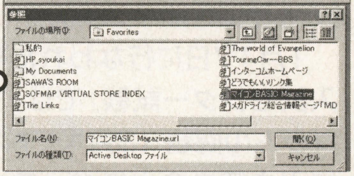


▲ディスプレイのプロパティからWebに関する項目を表示させる

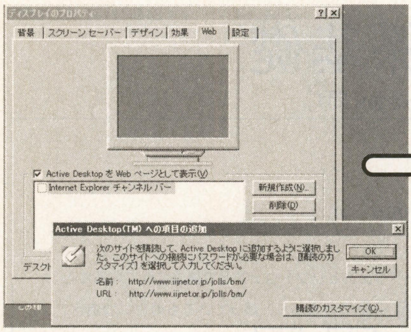


▲すでに配置するホームページが決まっている場合［いいえ］をクリックしてつぎのウインドウへ移ろう

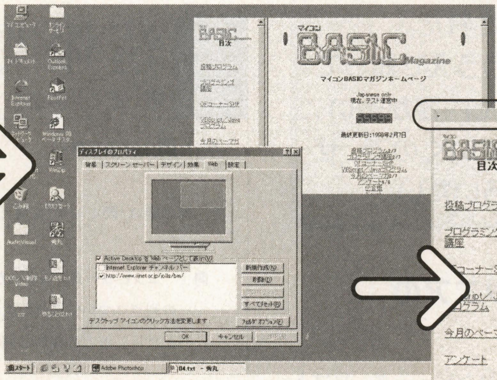




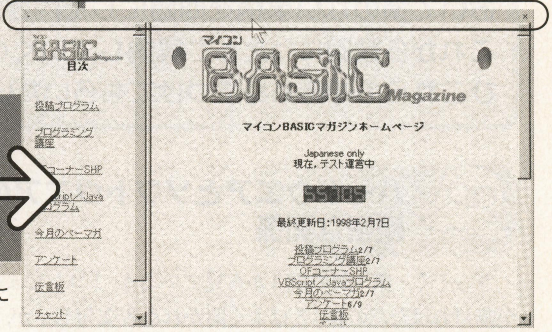
▲配置するホームページのURLを入力する。WWWブラウザの［お気に入り］からも選べる



▲URLを確認したら［OK］をクリック。ホームページが登録される



▲みごとベーマガ・ホームページがデスクトップに配置されたぞ



▲配置されたホームページは，表示位置，表示領域などを自由に変更できる。ページの内容に合わせて設定しよう

デスクトップにホームページを配置してみよう

Windows98は，WWWブラウザである「インターネット・エクスプローラ4.0」を基本機能として取り込んでいるため，インターネットの活用を前提にした機能も用意されています。その中でも特徴的なのが，デスクトップにホームページを貼り付けてしまう機能です。ここで，実際にデスクトップにホームページを貼り付けてみましょう。

まずは，デスクトップで右クリックしてショートカット・メニューを表示させ，［プロパティ］をクリックし，プロパティ・ウインドウを開きます。［web］と表示されたタブをクリックし，［Active DesktopをWebページとして表示］のチェック・ボックスをチェック。右に表示されているボタンの中から［新規作成］をクリックします。

すると，Microsoftが用意したホームページ紹介のホームページに接続するかどうか確認してきます。デスクトップに配置するホームページが決まっているなら［いいえ］をクリックして，URL入力ウインドウを表示させてください。

このウインドウで，デスクトップに配置するホームページのURLを入力します。WWWブラウザの［お気に入り］の中から選んでもいいでしょう。今回はベーマガのホームページを選択することにします。

これで［OK］ボタンをクリックすれば，デスクトップに配置できるホームページとして，ベーマガページが登録されました。あとは，登録したいURLのチェック・ボックスをチェックして［OK］もしくは［適用］ボタンをクリックすれば，デスクトップにホームページが貼り付けられます。

デスクトップのホームページのレイアウトも変更できる

デスクトップに配置したホームページは，もちろんレイアウトの変更が可能です。

表示部分の上部にカーソルを持っていくと，ウインドウのタイトルバーらしきものが現れます。そこにカーソルを合わせドラッグすれば，表示位置を移動することができるのです。

また，四方の角にカーソルを合わせれば表示領域の変更もできます。

いろいろとお気に入りのホームページをデスクトップに配置して，画面をにぎやかにしましょう。

気になる発売は？

Windows98の発売時期は正式にまだ決定しておらず，Microsoftからは夏ごろを予定しているという発表しかありません。くわしい情報が入りしだい，ベーマガで紹介していきます。

Dr.Dの特別講座

平成10年度『大学入試センター試験』ズバリ解説！

BM大学入試対策委員会

1月17日に行なわれた平成10年度の『大学入試センター試験』では，数学のBASICプログラムの問題（3月号で解説済み）の他，昨年に引き続きまさにベーマガ読者向けともいえる『情報関係基礎』の問題も出題された。

ここでは，コンピュータを扱ううえで知っておいて損のない事柄を問題にした内容が多い。これから数回にわたって解説していくので，ぜひこれらの知識も身につけてもらいたい。

情報関係基礎

第1問（必答問題）（配点 30）問1

第１問（必答問題）

次の問い（問１～４）に答えよ。（配点　30）

問１　コンピュータシステムがハードウェアとソフトウェアとで構成されていることの利点について述べた次の文⓪～⑥のうちから，誤っているものを二つ選べ。ただし，解答の順序は問わない。［ア］・［イ］

⓪　ソフトウェアを入れ替えることで，さまざまな情報処理機能を実現できる。

②　コンピュータシステムを新しいものに変更しても，同じ応用ソフトウェアが使えれば，引き続き同じ情報処理機能を利用できる。

③　反復や条件分岐のような処理は，ハードウェアだけで実現することは不可能だが，ソフトウェアなら実現できる。

④　情報処理機能は，ハードウェアで実現するよりも，ソフトウェアで実現する方が高速度にできる。

⑤　ハードウェアとソフトウェアとに分かれていることで，それぞれの機能の改良や修正が容易になる。

⑥　ハードウェアとは異なり，ソフトウェアは，コンピュータネットワークを通じて，迅速かつ低コストで配布することができる。

平成10年度大学入試センター試験本試験より

ハードウエアとソフトウエアの親密な関係

さっそく，第1問の問1から見ていこう。「コンピュータ，ソフトが無ければただの箱」とはよく聞かれる名文句じゃが，①の文章はまさにそれを表しておる。

コンピュータは，ソフトを起動することでさまざまな処理が可能になる。文書を作成するにはワープロ・ソフトを起動し，ゲームを楽しみたければゲームソフトを導入する。ベーマガ読者なら，普段何気なく行なっている作業じゃのぉ。当然この文章は正しいことになり，解答である“誤っている”文章からはずれることになる。

コンピュータ・システムが新しくなってもソフトは動作する

つぎに②の文章じゃ。コンピュータ・システムといえば，もっとも身近なものに基本ソフトがある。みんなもよく知っておる，マイクロソフトのWindowsシリーズがそうじゃ。

こうした基本ソフトが新しくなった場合でも，以前の基本ソフトと互換性が保たれていれば，これまで使っていたソフトをそのまま利用することができる。“互換性があれば”という条件が付くものの，②の文章も正しいということになる。

コンピュータの情報処理

③はどうじゃろう？　“反復や条件分岐のような処理”とは，プログラムを組める読者なら，BASICの“FOR～NEXT”のループ処理や，“IF～THEN～”の条件分岐命令などが思いつくじゃろう。

では，ハードウエア上ではどうか？　じつはこれらの処理は，ハードウエア上でも処理（制御）が可能になっているのじゃ。身近なところでは，電源ボタンやリセットスイッチなどがよい例といえるじゃろう。ボタンが押されたかどうかを判断するのも，りっぱな処理のひとつじゃぞ。よって，③の記述は誤りということになる。

ハードウエアとソフトウエアの処理はどちらが速い？

ソフトは，ハード上すなわちコンピュータ上で動作するものであることは，みんなも承知しておるはずじゃ。つまり，ソフトで行なう処理速度は，最終的にハードの処理速度に依存していることがわかると思う。

ここに同じ処理ができるハードとソフトがあるとする。ハードのみでデータを処理する場合と，ソフトとハードでデータの受け渡しをしながら処理する場合を考えれば，どちらが速く終了できるかは悩むまでもないはずじゃ。実際はさまざまな要素がからんでくるが，④の記述が誤りであることはわかるはずじゃ。

ハードとソフトが分けられている利点

⑤は，ハードとソフトの改良や修正について説明しておる。それ

情報関係基礎

第1問（必答問題）（配点 30）**問2**

問2　次の文章の空欄［ウ］～［カ］に入れるのに最も適当な語句を，下の解答群のうちから一つずつ選べ。

夏休みの自由研究で環境問題について調べることになった。そこで，地球のオゾン層破壊問題について，コンピュータを活用してグループで調べ，レポートを作る方法を考えよう。

まずはオゾン層に関する資料を集めることにする。図書館に行って［ウ］を使い，オゾン層に関する文献を探すことができる。また，インターネット上に提供されているオゾン層に関するデータベースが役に立つこともある。

資料を集めたら，数値的なデータは必要な部分を抜き出し，［エ］を用いて，集計や統計処理を行う。場合によっては，グラフにするとよいだろう。それらの資料をもとにグループで議論し，疑問が生じれば，再度資料を調べる。専門家に［オ］で質問することも有効な方法の一つである。

最後に議論の結果をレポートにまとめる。レポートは，［カ］で作成しよう。文書の中で強調したい部分を拡大文字にしたり，アンダーラインを引いたりして，読みやすくする。図や表を配置するのもよいだろう。

［ウ］～［カ］の解答群

⓪ ダイレクトメール	① 電子メール
② プリンタ	③ エキスパートシステム
④ ISDN	⑤ オンライン検索システム
⑥ VLSI	⑦ フローチャート
⑧ 表計算ソフトウェア	⑨ バーコードリーダ
ⓐ 文書作成ソフトウェア（ワープロソフト）	

平成10年度大学入試センター試験本試験より

それが独立していることで，機能を新しく追加したり，不具合が発見されたときの修正が容易になっているということじゃが，これも当然といえるじゃろう。

ハードとソフトがワンセットになっているとすると，ソフトウエア改良のたびに，ハードウエアの仕様も変更しなければならなくなる。その逆もしかり。よってこの文章は正しい。

ネットワークでソフトを配布

最後の⑥を見てみよう。ネットワークといえば，インターネットやパソコン通信などが思い浮かぶと思う。これらのネットワークでは，さまざまなソフトが公開され配布されている。それは，店頭などでパッケージで売るよりも，はるかに速く低コストで済む。それは，流通やパッケージ製作の費用などを考えれば想像できるじゃろう。それに対してハードウエアはどうか？　ハードは，いうまでもなくコンピュータを構成する物理的なパーツであるから，ネットワークの回線を利用して配布することは不可能じゃ。

よって，⑥の記述も正しいことを述べていることになる。

解答としての正解は③，④

問1を見てきた結果，コンピュータに関する記述としてまちがっているのは③，④の二つであることがわかった。

ハードウエアとソフトウエアのそれぞれの役割，関係をきちんと理解していれば，さほど難しい問題ではない。

問1解答　**［ア］：③　［イ］：④**

語句の意味と前後のつながりを把握しよう

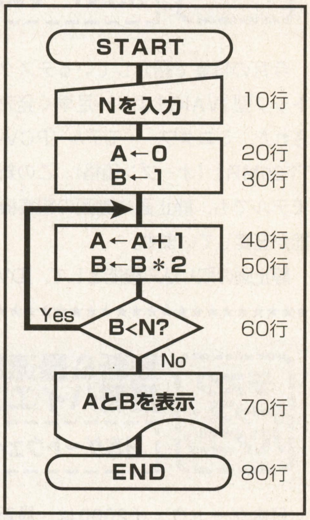
問2は，空欄に語句を入れていく問題じゃ。

［ウ］じゃが，前後の文章から，「オンライン検索システム」と「エキスパート・システム」という候補があがるじゃろう。「オンライン検索システム」とは，コンピュータのデータベースから，キーワードをもとに該当する資料などを探しだすシステムのこと。一方「エキスパート・システム」というのは，専門家の知識をデータとして蓄えておいて，それを利用できるようにしたシステム。

モノを探すシステムと，専門家の知識が詰まったシステム。この場合どちらが適当かのぉ。

データ集計に必要なソフトを考えよう

集めた資料のデータ集計に［エ］を使ったらしい。こうした作業に「表計算ソフトウエア」が向いているのは，単に語句を見るだけでも想像できるじゃろう。表計算ソフトウエアとは，表やグラフが作成できるソフトのことじゃ。ここでまちがえるとすれば，コンピュータに命令する手順を示す「フローチャート」ぐらいかのぉ。



▲フローチャートとは，プログラムの実行手順を示す図を指す

［オ］では，電子メールかダイレクトメールか悩むところじゃろう。「電子メール」は，ネットワークに接続されたコンピュータ同士で，特定の相手に向けて手紙を送ったり受けたりするもの。パソコンで書いた文書を，インターネットなどを通じて簡単に配信できる。「ダイレクト・メール」は，企業などが不特定多数に宣伝のために一方的に送りつけてくるメールを指す。

むやみに質問をして，答えが返って来るとは思えんがのぉ。

レポートをまとめるのに利用するツールは？

［カ］は，文書としてまとめる（これをレポートという）ため何を使って作成するか，という問題。残った語句の中では［文書作成ソフトウエア（ワープロ・ソフト）］しか適当なのがない。文書を作成せず，いきなり［プリンタ］で印刷はしないじゃろう。［カ］以降にある“部分を拡大したり～”という記述を見落とさないことじゃ。

問2の内容じゃが，ワープロ・ソフトなど見慣れた語句もあれば，エキスパート・システムなど普段聞かない単語もあり，語句の意味がわからない人は困ってしまうかもしれん。しかし，解答群の文字を見て文章の流れを把握すれば，予備知識がなくても［エ］や［カ］ぐらいはわかると思う。あきらめずによーく問題を理解することが大切じゃぞ。

問2解答
［ウ］：⑤，［エ］：⑧，［オ］：①，［カ］：ⓐ

INFORMATION CATCH UP

インフォメーションキャッチ・アップ

今月の注目キャッチアップ

ミニタワー・パソコン

好評の“VAIO”に新型ミニタワー・モデル登場

SONY VAIO（バイオ）PCV-T720MR

今月の特集で紹介しているデスクトップ型『VAIO』より一足早く発売された、ミニタワー・モデル『PCV-T720MR』（オープン価格）。この新モデルでも、静止画や動画の編集機能が充実しています。

静止画の取り込み機能として，「DV静止画キャプチャ・ボード」を内蔵。DV端子付DVカメラから，直接画像データを取り込むことができます。動画の編集には，TVチューナ機能が付属した「MPEG1リアルタイム・エンコーダ」を使用。付属ソフト「Slipclip Ver1.1」を使えば，動画編集はもちろんテレビ録画も可能です。

編集した動画データの保存には，標準搭載されているCD-Rドライブが活躍してくれます。CD-Rは650MBという大容量なので，動画データであるaviファイルの記録に最適。付属ソフトを利用すれば，オリジナル・ビデオCDなどの制作も思いのままです。

基本性能は，前モデルにくらべ大幅アップ。

CPUには，Pentium II-300MHzを搭載。メモリは標準で64MB装備し，最大で192MBまで増設が可能です。HDDもビデオ編集にうれしい6.4GBという大容量。快適な操作環境で動画編集などを行ないたいという人には，ピッタリのマシンといえるでしょう。

■問い合わせ先

ソニー“VAIO”カタログセンター

☎03-5454-0700

■ホームページ

http://www.sony.co.jp/

★★

デスクトップ・パソコン

最新＆最速Pentium II-333MHz搭載ハイエンド・マシン

日本ゲートウェイ2000 Gateway G6-333XL

日本ゲートウェイ2000は，最新マルチメディア環境を装備したデスクトップ・パソコンの最上位モデル『Gateway G6-333XL』（価格425,800円）を発売しました。

CPUには，最新&最速のPentium II-333MHzを搭載。メモリは標準で64MB，最大ならなんと384MBまで増設が可能になっています。HDDは超大容量の8.4GB。これなら，当分の間はHDDの容量不足で悩むことはなさそうです。

ビデオカードには，nVIDIA社製の3Dボード『RIVA 128』を採用。ポリゴン座標演算や描写をビデオチップが行なうので，軽快な画像描写を実現してくれます。

また，2倍速DVD-ROMドライブとMPEG2デコーダをセットで搭載しているので，発売されているDVD-Videoの再生が可能。話題の映画をパソコンで楽しむことができます。

FDDとして，次世代標準として注目されているSuperDiskドライブ『LS-120』を搭載。専用メディアで120MBの容量を誇りながら，従来のフロッピーディスクも使用できるのが大きな魅力です。

付属しているディスプレイは，19インチというさらに大型のサイズを採用。これまで以上に広い画面で作業を進めることができます。サブ・ウーハ付きの新型スピーカ・システムを付属しているのでゲームも臨場感あふれるサウンドで楽しむことができます。

最新技術が満載のG6-333XLは，マルチメディア・クリエイターやハイエンド・ユーザーにピッタリのマシンといえるでしょう。

また，コスト・パフォーマンスに優れたモデル『Gateway GP6-333』（価格299,800円）も同時発売されています。



Gateway G6-333XLの主な仕様

CPU	Pentium II-333MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）
メモリ／最大	64MB（SD-RAM DIMM）／384MB
ビデオ（メモリ）	nVIDIA RIVA 128 AGP（4MB）
HDD	8.4GB
FDD	SuperDisk（LS-120）ドライブ
DVD-ROM	2倍速DVD-ROMドライブMPEG2デコーダ
ディスプレイ	19インチ
サウンド	Ensoinq Wavetableサウンド・カード サブ・ウーハ付きサラウンド・スピーカ
モデム	データ部：56Kbps（x2）／FAX部：14,4Kbps
拡張スロット	PCI×3，PCI／ISA×1，ISA×1，AGP×1
外形寸法／重量	249 x 584 x 434／オプション取り付けによって可変
備考	Excel97，Word97などが導入済み，MPEG2デコーダ装備 15インチ～21インチのディスプレイが選択可能

■問い合わせ先

日本ゲートウェイ2000株式会社

0120-54-2001

■ホームページ

http://www.gw2k.co.jp/

ノート・パソコン

基本機能充実で省スペース・パソコンとしても使える

サンヨー　Winkey MBC-S340

サンヨーは，基本機能を充実させてコスト・パフォーマンスにも優れたカラー・ノート・パソコン『Winkey MBC-S340』（価格398,000円）を発売しました。

CPUはMMX対応Pentium-166MHzを搭載。メモリは標準で32MB装備し，最大80MBまで増設が可能です。液晶ディスプレイには，明るく視認性の高い12.1インチのTFTカラー液晶を採用しており，最大800×600ドットで65,536色の表示ができます。

最大20倍速のCD-ROMドライブと，3モード対応のFDDを同時に内蔵しています。これらを本体前面に配置することにより，メディアの挿入や取りだしが行ないやすくなっています。

インターネットへの接続も簡単です。モデムは高速の56KbpsのFAXモデム。受信時は，56Kbpsの高速転送でデータをやりとりできます。通信ソフトはもちろんのこと，インターネット10時間無料体験サービスも付属しているので，買ったその日からインターネットを体験することも可能です。

「スペシャライザー対応3Dサウンド」や「TV出力端子」，「GAME／MIDI端子」を搭載するなど，マルチメディア機能も充実。音楽やゲームなども楽しめます。

アプリケーション・ソフトとしては，MS Word97，Excel97などのビジネス・ソフトが導入されており，ビジネスでも家庭でも活躍してくれそうです。また，サンヨー・オリジナルの画像管理ソフトや，キーボード練習ソフトなど便利で楽しい実用ソフトも用意されています。

価格も求めやすい，コスト・パフォーマンスに優れた，オール・イン・ワン・ノート・パソコンといえるでしょう。

■問い合わせ先
サンヨー株式会社
☎03-3836-9126（東京）
☎06-443-2949（大阪）
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/



Winkey MBC-S340の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ（2次）	32KB／256KB
メモリ（最大）	32MB（EDO RAM）／80MB
ビデオ（メモリ）	Chips&Techologies 65550（2MB）
HDD	2.1GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	20倍速
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換
モデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14,4Kbps
PCカード・スロット	TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可）
外形寸法／重量	297.5×226.5×54.5㎜／約3.4㎏
バッテリ駆動時間	約1.5時間
備考	NTSCビデオ出力，ゲーム／MIDI端子装備

★★★

フルカラー・プリンタ

用紙サイズA3ノビまで対応

NEC PICTY（ピクティ）4000

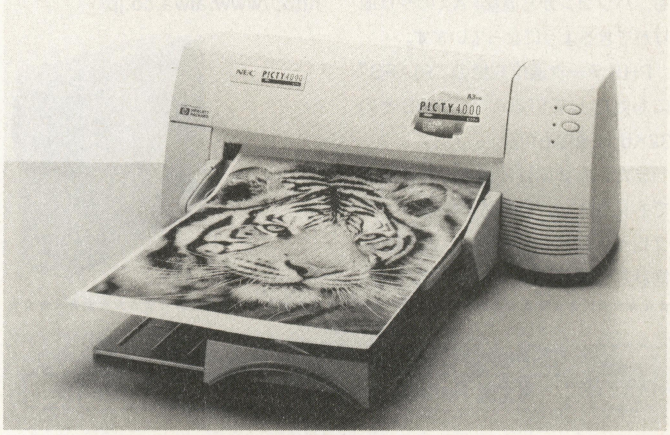
NECは，A3用紙サイズよりひと回り大きいA3ノビサイズまで対応したフルカラー・インクジェット・プリンタ『PICTY4000』（価格89,800円）を発売しました。A3ノビにまで対応することで，A3サイズの用紙いっぱいに印刷をすることが可能になっています。

PICTY4000は，最高毎分4.5枚（A4サイズ時）という印字速度を実現。また，微粒子インクを重ねることにより，1,200×1,200dpi相当の写真高画質で印刷できます。さらに，画像を自動補正する「フォト・シャープナー機能」により，デジタル・カメラなどの低解像度の画像データも，高解像度で美しく出力が可能。印刷するデータに合わせて設定を変更してくれる自動色調整機能「ColorSmart II」が内蔵されているので，カラー・プリンタをはじめて扱う人でもキレイな印刷が楽しめます。

インクは，にじみが少ない普通紙対応タイプなので，コピー用紙や再生紙にも色鮮やかな印刷ができます。大容量インク・カートリッジの採用により，モノクロ・テキスト原稿で約2,000枚（1枚あたり1.6円），カラー標準原稿で約700枚（1枚あたり12.1円）という低ランニング・コストを実現しています。

印刷機能も非常に多彩です。複数の用紙に分けて印刷し，特大サイズのポスターを作成できる「分割拡大印刷」や，とじしろを考慮して左右両面印刷ができる「製本印刷機能」など，便利な印刷モードを国内ではじめて搭載しています。

給紙方法は3Wayローディング方式。用紙を背面から水平に給紙することで，最大0.3㎜厚の用紙にも印刷できるようになっています。用紙を折り曲げずに印刷できるので，ポスターの制作などに便利です。



PICTY4000の主な仕様	
印字方式	インク・ジェット方式
解像度	モノクロ：600×600dpi（高精細モード） カラー：1,200×1,200dpi（高精細モード）
印刷速度	モノクロ：最高6.5枚／分 カラー：最高4.5枚／分
給紙方式	給紙トレイ（普通紙150枚,はがき50枚）／ 排紙トレイ／手差し
用紙サイズ	はがき～A3ノビサイズ※
外形寸法／重量	579×383×223㎜／約10㎏
※A3ノビサイズとは，329×483㎜の用紙のことです。	

個人活用はもちろんのこと，デザインやDTPなど幅広い業務でも活用できる，フルカラー・プリンタです。

■問い合わせ先
NECパソコン　インフォメーションセンター　📞0120-60-9821
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/98/

液晶ディスプレイ

ウルトラTFT液晶採用でさらに見やすくなった
キヤノン TD-13A

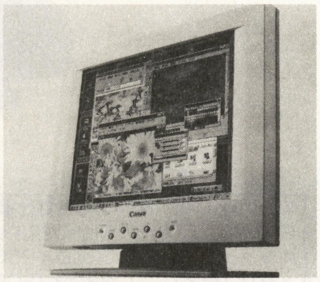
「目が疲れにくい」ことで好評なキヤノンのクリスタル・ディスプレイ・シリーズに，TFT液晶モデル『TD-13A』（価格278,000円）が追加されました。

13.3インチの画面にウルトラTFTカラー液晶ディスプレイを採用し，ブラウン管ディスプレイなみの視認性を実現。上下左右70度という広い視野角を持ち，より見やすく，目が疲れにくくなりました。

マルチ・スキャン対応で，1,024×768ドット表示時に1,619万色の表示が可能。グラフィックや動画などの製作&鑑賞に，最適な液晶ディスプレイです。

■問い合わせ先
キヤノン株式会社　システムサポートセンター　☎043-211-9348

■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/



デジタルスチルカメラ

メガ・ピクセル・クラス世界最小&最軽量！
富士写真フイルム FinePix700

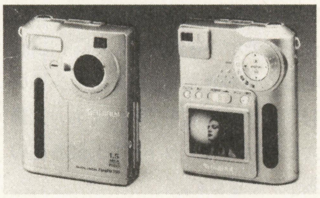
富士写真フイルムは，写真なみの高画質を誇りながら，ポケットにも収まるコンパクト・サイズのデジタル・スチルカメラ『FinePix700（ファインピックス）』（価格99,800円）を3月4日に発売しました。新開発の150万画素1／2インチCCDを搭載し，100万画素以上のデジタル・スチルカメラとしては，世界最小&最軽量となっています。

明るいところでもクッキリ見える2インチTFT液晶モニタで，屋外の撮影も安心。デジタル2倍ズーム，オート・フォーカス機能やマクロモードで，幅広い撮影が可能です。

動く被写体の撮影に便利な「マルチ連写（16コマ）」や，文字撮影などに適した「モノクロ撮影」など，多彩な撮影機能も搭載しています。

■問い合わせ先
富士写真フイルム株式会社　お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981

■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp/noah/



★★

TA

G3FAXの送受信も可能なターミナル・アダプタ
アイワ TM-AD1281

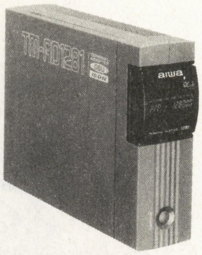
アイワから，α-LCR3対応のDSU内蔵ISDNターミナル・アダプタ『TM-AD1281』（価格34,800円）が発売されました。G3FAXの送受信に対応しており，ターミナル・アダプタにFAXモデムを接続しなくても，パソコンから直接FAXのやり取りができるようになっています。

PHSデータ通信規格の“PIAFS”にも対応しているので，PHSとの32Kbps通信も可能。

また，本体には縦置きでも横置きでも見やすい，回転式の液晶ディスプレイ・パネルを搭載し，時刻や通信状態，発信者の電話番号などが，一目でわかるようになっています。

■問い合わせ先
アイワ株式会社　お客様ご相談センター
☎03-3371-7981

■ホームページ
http://www.aiwa.co.jp/



MOドライブ

世界最高速のデータ転送速度を実現！
アイ・オー・データ機器 MOF-H640

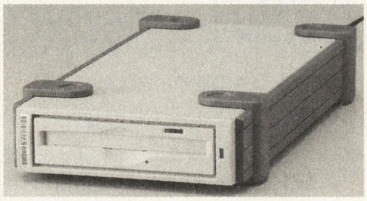
アイ・オー・データ機器より，SCSI-2対応の高速MOドライブ『MOF-H640』（価格82,000円）が発売されました。高速4,300回転／sの最新MOドライブを採用しており，平均シークタイム28msという高速アクセスが可能。

また，書き込み効率を向上させる新ライト・キャッシュとして，「ウルトラ・キャッシュ」を採用する他，MOディスクへの書き込みを高速化するソフト『Mach MO』も添付されています。これらを使うことにより，世界最高速のデータ転送速度を実現しているのです。

なお，230MBモデルとして『MOF-H230』（価格54,800円）も発売されています。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口　☎076-260-1024

■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



★★

携帯用スキャナ

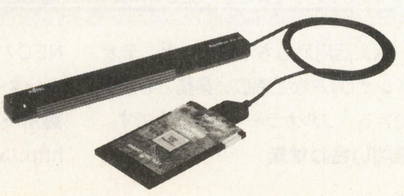
世界最小&最軽量の携帯用スキャナ
富士通 RapidScan（ラピッド・スキャン）RS-10

富士通は，新聞や雑誌などの文字データを，簡単に読み込める世界最小，最軽量の携帯用スキャナ『Rapid Scan RS-10』（価格29,800円）を発売しました。

新開発の短焦点小型光学系により，装置の大幅な小型化を実現（183×17.6×14.7㎜，重さ約80g）。携帯性に優れたペン型ボディを採用しており，原稿の上をスライドさせるだけで，A6サイズを2.6秒で読み取ることができます（400dpi）。ノート・パソコンとの接続も，PCカードを使えば簡単。電源はノート・パソコンから得るので，コンセントを必要としません。

■問い合わせ先
富士通株式会社　FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321

■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/



トラック・ボール

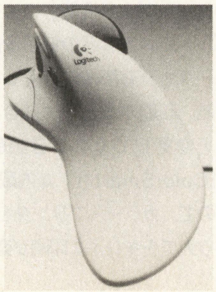
高精度制御でカーソルを操作
ロジクール TrackMan MarbleFX

ロジクールより，大型ボールと機能割り当て可能な四つのボタンを搭載したトラック・ボール『TrackMan Marble FX』（価格15,000円）が発売されました。

長時間使用しても疲労が少ない，パームレスト一体型のデザイン。トラック・ボールなので，マウスにくらべて省スペースで設置が可能なのが特徴です。ボールの左右には開口部があり，親指と人差し指でボールをつまんで操作することも可能。従来の操作にくらべ，より繊細な作業ができるようになっています。

■問い合わせ先
株式会社ロジクール　カスタマー・リレーション・センター
☎03-5350-6490

■ホームページ
http://www.logicool.co.jp/



スピーカ

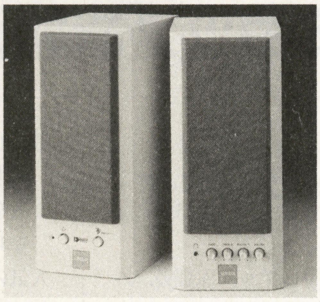
オーディオ・スピーカなみの本格設計高音質パソコン・スピーカ
ヤマハ YST-M100

『YST-M100』（価格25,000円）は、ヤマハのパソコン用スピーカの頂点に位置する製品です。

独自の低音再生技術"YST"の搭載により、コンパクトながら豊かな低音の再生が可能。総合40W（20W+20W）のハイパワー・アンプを左右独立して内蔵しているため、信号同士の相互干渉をふせぎ、パワフルな再生音が楽しめます。

また、設置間隔がせまくても、拡がりのある再生が可能なワイド音場再生技術"YMERSION（ワイマージョン）"も搭載。ゲーム音楽などを迫力ある音質で楽しめます。

■問い合わせ先
ヤマハ株式会社　AV機器事業部
お客様相談センター
☎03-5488-5500
■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/



★★★

ホームページ検索サービス

国内最大級の日本のホームページ情報
富士通　InfoNavigator（インフォナビゲータ）

富士通は，同社が行なっているホームページ情報検索サービス『Info Navigator』を一新。国内のホームページを中心に，1,000万件以上の情報を掲載し，情報量としては国内最大級を誇ります。

新開発の「データ集積ロボット・プログラム」は，1日に1,000万以上のURLを収集する能力があります。これにより，日々更新，開設されるWEB情報を収集し，最新情報をユーザーに提供します。

また，世界最速レベルの「新日本語全文検索エンジン」は，1,000万件のURLを約0.2秒で検索でき，作業がさらにスピーディになりました。さらにキーワードによる検索では，関連の強い情報から並べて表示することもでき，効率性もアップしています。



■問い合わせ先
富士通株式会社　アウトソーシング事業本部 Internetソフトウェア部
☎043-299-3540
■ホームページ
http://infonavi.infoweb.ne.jp/

★★★

圧縮ソフト

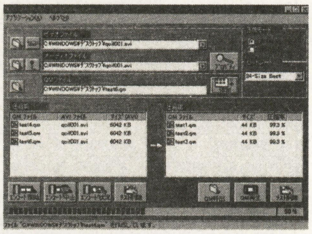
動画＆音声ファイルを500分の1に圧縮！
マップジャパン "Quality Motion" ビデオビルダ Light

マップジャパンは，動画＆音声ファイルの圧縮ソフト『"Quality Motion（クォリティモーション）" ビデオビルダ Light』（価格9,800円）を発売しました。"Quality Motion" と呼ばれる技術を使って，動画＆音声ファイルを最大で500分の1に圧縮することが可能です。たとえば，ホームページなどに組み込んだ場合，ダイヤル・アップ接続などの低速回線でも，ダウンロードなどをより速く終了できるようになります。

圧縮した動画＆音声データなどは，ノイズ消去などの技術により快適に再生させることが可能です。

動画をキャプチャ・カードで取り込み，AVIファイルから圧縮，変換するだけで，カンタンに圧縮ファイルを作成することができます。

■問い合わせ先
マップジャパン株式会社
☎03-3363-5570
■ホームページ
http://www.mapjapan.co.jp/



★★★

3Dモデリングソフト

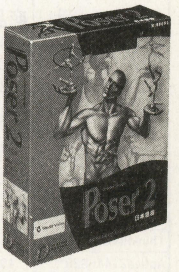
人体を自由に作成して動かせる
MetaCreations Poser2日本語版＋Parts＆Props

『Poser（ポーザー）2日本語版』と『Parts（パーツ）＆Props（プロップス）』がセットになって，1,500本の限定版として価格39,800円で新たに発売されました。

『Poser2』は，リアルな高解像度モデルを使ってさまざまな人体フォームを作成することができる3DCGソフト。レンダリング機能やアニメーション機能なども搭載している他，多彩なフォーマット形式に対応しており，他の3DCGソフトなどにデータを利用できます。

『Parts＆Props』は，映像にリアルさを与える3Dオブジェクトが豊富にそろったオブジェクト集。椅子や机，車やビルなどの3Dデータが収録されており，作品の仕上がりを引き立てます。

■問い合わせ先
株式会社メディアヴィジョン　☎03-3263-0566
■ホームページ
http://www.mvi.co.jp/



★★★

百科事典ソフト

日本最高＆最大の情報量！
日立デジタル平凡社　世界大百科事典

日本最高＆最大の百科事典を，パソコンで自由自在に活用できるCD-ROM『世界大百科事典』（価格70,000円）が3月4日に発売されました。

CD-ROM2枚組で，1枚目には日本最高水準の専門家約7,000名の執筆陣による百科事典本文と，図版約1万1千点を収録。2枚目には，世界＆日本地図や百科年鑑などが収録されています。

本文は「索引検索」，「項目グループ名検索」など5種類のモードで検索が可能。

なお，刊行記念特別価格として，98年5月末までは57,000円で販売されています。

■問い合わせ先
株式会社　日立デジタル平凡社
☎03-5721-1051
■ホームページ
http://www.hdh.co.jp/



イベント

アマチュアCGA上映会開催のお知らせ
第10回アマチュアCGAコンテスト

アマチュアのCGA（コンピュータ・グラフィックス・アニメーション）の上映会が開催されます。日程などの情報はつぎのとおりです。

●東京上映会
開催日：3月29日（日）
時間：12:30〜17:00
会場：なかのZERO大ホール（中央区中野2-9-7）

●大阪上映会
開催日：4月12日（日）
時間：12:30〜17:00
会場：京都テルサ　テルサホール（京都市南区新町通九条下ル）

入場はいずれも無料です。興味のあるかたは積極的に参加してください。

■問い合わせ先
PROJECT TEAM DoGA内 CGAコンテスト事務局
E-mail:contest©doga.higashiyodogawa.osaka.jp/
■ ホームページ
http://www.doga.co.jp/ptdoga/



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
5551-V2B+CRT	14,800円～	無	無	無	有	3	4MB/80MBと4MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad380D	258,000円	有	有	有	有	1	MMXP150, 12.1"TFT	コンピュータバンク
AptivaB97	218,000円	有	無	無	有	3	16×CD/17"/ジョイスティック	マイコンショップ川口
ThinkPad380D2AJ	198,000円	有	無	有	有	3	P150/16MB/1.35GB/8×CD	マイコンショップ川口
Aptiva E17	178,000円	有	有	有	有	1	K6MMX166, 15"CRT	コンピュータバンク
AptivaJ35	169,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
PC300GL	158,000円	有	有	有	有	1	Pentium200, 10B/T	コンピュータバンク
Aptiva770	149,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
ThinkPad2625-BJ9	135,000円	有	有	有	有	3	TFTカラー, P150	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva2144-S20	104,800円	有	有	無	有	3	P120, メモリ 16MB, HDD 1.6GB	ワンダーボックス
MasterP120 TYPE2411	72,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ThinkPad730TE	59,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/8MB/9.5"モノクロ	マイコンショップ川口
ThinkPad330CS(5523-JBW)	49,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
PS-5523-V08	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PS55ノート	19,800円	無	無	無	有	3	6MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC98NXVP26C/WX-AA1	441,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/M7-CA2	313,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-AL20CTSAAF1	284,800円	有	無	有	無	3	20×CD/56KBPS	マイコンショップ川口
PC-98NXVS23D/S5-CA2	194,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS20C/S5-CA2	169,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S5RA	139,800円	無	無	無	無	3	4×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821XC13/S5A	139,800円	有	無	有	有	3	4×CD/100BT	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZC	137,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A	131,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS16C/S5-AA2	125,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS16C/SZ-AA2	100,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S5RA	93,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CX13/S5B	89,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821NP/810	89,800円	有	無	無	無	3	32MB増設	パシフィックネット
PC-9821Xa12/K8	89,800円	無	無	無	無	3	3.5"FDD, 4×CD-ROM	イオシス
PC-9821CB10/TA	88,000円	無	無	無	無	3	4×CD/14.4BPS/14"CRT一体型	マイコンショップ川口
PC-9821NP	83,000円	無	無	無	有	3	カラー, 14MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa9/C8	75,800円	無	無	無	無	3	3.5"FDD, 4×CD-ROM	イオシス
PC-9821XP/U8	43,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801NC	42,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821AS2	36,800円	有	無	有	有	3	メモリ 5.6MB, HDD 340MB	ワンダーボックス
PC-9821AS2/U7W	35,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/T	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA5	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NS	11,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	11,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/M2	10,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/M2	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RX2	8,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-H98U60-040	6,800円	無	無	無	有	3	8MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX2	5,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801RX2	3,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

COMPAQ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ARMADA1540DM	198,000円	有	有	有	有	1	MMXP150, 12.1"DSTN	コンピュータバンク
DESKPRO2000	128,000円	有	有	有	有	1	Pentium166, 15"CRT付	コンピュータバンク
Presario2210	119,800円	有	有	有	有	1	Cyrix180, 14"CRT付	コンピュータバンク
PROLINEA5120	89,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1.2GB	マイコンショップ川口

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMV TS21M	218,000円	有	有	有	有	1	17"CRT, MO付	ビットマップ
FMV-NU133	195,000円	有	有	有	有	2		ビットマップ
FMVS-21651	173,000円	有	有	有	有	3	33.6モデム	ワンダーボックス
FMV S1651	168,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV SE271	158,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMVNU133	156,000円	無	無	無	有	3	TFT, 48MB/1.4GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV SE253	148,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMV-5120D5 DPSX	128,000円	有	無	有	有	3	4×CD/15"	マイコンショップ川口
BIBLO FMV5100NL/W	105,800円	無	無	無	無	3	10.4"TFT, ワード・エクセル付	イオシス
FMV-5100D5/DPS	94,800円	無	無	無	無	3	4×CD/15"/14.4K	マイコンショップ川口
FMV-475NLS	69,800円	有	無	無	有	3	ノートパソコン	ワンダーボックス
FMV-499NA/T/510	69,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
FMV475NL/T340S	64,800円	無	無	無	無	3	8.4"TFT	マイコンショップ川口
FMV-513D6P1	64,800円	有	有	有	有	1	P133/16MB/1.2GB/CD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-450SD2420S	59,800円	無	無	有	無	3	486SX/8MB/2CD	マイコンショップ川口
FM-TOWNS FREHTV	53,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNSIIFRESH	45,800円	有	無	無	有	3	本体+CRT, 取説1冊なし	情報ハウス
FMV43NT2D1	42,000円	無	無	無	有	3	TFT, SX33, 12MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス

ハードディスク・ドライブ

ICM

RX-1000	16,800円	有	無	無	有	3	1GB, SCSIボード付	ワンダーボックス
NX-500	10,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 500M HDD	OTTO
FT-120	9,980円	無	無	無	無	3	98用外付 120MB, SCSIボード無	OTTO
NR-340	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
INTER-120FE-FB	9,800円	有	無	有	有	3	9801FA用	OTTO
SX-340-DB	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
FT-100N	8,800円	無	無	無	有	3	100MB	OTTO
Pack E-80	5,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 80MB	OTTO
NR-120	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用 120MB	OTTO
NV-120	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート内蔵 120M	OTTO
Pack E-40II	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 40MB	OTTO
SFX17S-80R	3,980円	無	無	無	無	3	Cバス用 80MB	OTTO

IBM

HDD-PACK(29H9385)	17,800円	有	無	有	有	3	720MB, T.Pad760	OTTO

NEC

PC-HD400R2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

ELECOM

EN-340ER	9,980円	有	無	無	無	3	EPSON486FĖ用内蔵 340MB	OTTO
EN-80	7,980円	無	無	無	無	3	98ノート用80MB	OTTO
EN-200	4,980円	無	無	無	無	3	EPSONノート用 200MB	OTTO
EN-200A	4,980円	有	無	無	無	3	EPSON386ノート, 486ノート用 200MB	OTTO
EN-200N	4,980円	有	無	無	無	3	98ノート用 200MB	OTTO

TEAC

HD-MV540	12,800円	無	無	無	有	3	インターフェース付	フレックス四日市
PH-130	3,900円	無	無	無	無	3	ノート用130MB HDD	コムネット

富士通

FMHD-212	880円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

緑電子

V2-340-4F	12,800円	有	無	有	有	3	SCSI 340MB+SCSI CARD	OTTO
EB240	9,980円	無	無	無	無	3	BX2用240MB	OTTO
GH-120	9,980円	無	無	無	無	3	98用外付100MB	OTTO
LittleE80	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
LittleB4	9,800円	無	無	無	無	3	SCSI/40HDD	OTTO

MELCO

DNN-1187	17,980円	有	有	有	有	1	98ノート, 1.1GB(ドライブはIBM製DBOA1080)	OTTO
ノート用240M	15,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵100M SCSI	14,800円	無	無	無	無	3	FA・FX・FS用内蔵	イオシス
外付100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	ボード・ケーブル付	イオシス
内蔵100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	H98用内蔵	イオシス
ノート用120M	11,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
DNF-334	8,980円	無	無	無	有	3		OTTO
ノート用80M	8,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
ノート用40M	6,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵40M SCSI	6,500円	無	無	無	無	3	DA・RA21・DS・DX・RX・RL等用内蔵	イオシス

Logitec

LHD-M4000HA	49,800円	有	有	有	有	1	Mac用 外付 4GB HDD	OTTO
LCD-M500	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-M1000HV	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO
SHD-S100	9,980円	無	無	無	無	3	100MB	OTTO
LHD-B240H	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE170KA	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE120K	7,800円	無	無	無	無	3	98BX用 HDD	OTTO
LHD-NS260	4,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO
LHD-NS130	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 130M	OTTO
LHD-NS130J	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3	9881K ケーブル付	イオシス
外付3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
PC-FD512R	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
外付5インチFDD2ドライブ	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
PC-FD312	7,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
外付3.5インチFDD1ドライブ	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
PC-9821C2-E01	7,500円	有	無	有	有	3	PC-9821CS2・Ce対応	ワンダーボックス
9821XE-E02	6,800円	有	有	有	有	1	3.5"増設	OTTO
外付5インチFDD1ドライブ	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
DB-P1	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DB-P1-02	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FD1158D	2,980円	無	無	無	無	3	FA・FX・BVA・BX(2, 5, 7)用, 5"FD	OTTO
FD1137D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3	EX・ES等用, 3.5"内蔵ドライブ	OTTO
FD1155D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

FDD-5SN	3,980円	無	無	無	無	3	5"FDD 1ドライブ	OTTO

Logitec

LFD-52	6,980円					3		フレックス四日市
LFD-582F	3,980円	無	無	無	無	3	5"×2	OTTO
LFD-591F	3,980円	無	無	無	有	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3	内蔵型16倍速, IDE	OTTO

ICM

CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

Apple

Apple CD300	7,800円	無	無	無	有	3	2倍速外付	OTTO

NEC

外付SCSI4倍速CD-ROM	15,800円	無	無	無	無	3	SCSI ケーブル, ドライバ付	イオシス
9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3	増設用	OTTO
CD-210	1,980円	無	無	無	無	3	倍速, 外付, SCSI	OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-II×	14,800円	有	有	有	有	1	INNOVA NOTE用, II×CD-ROM	OTTO

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1	4×CD-ROM	OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1	24倍速, 内蔵, DOS/V・98用	OTTO

MOドライブ

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

NST

AGNETO MO 640M	49,800円	有	有	有	有	1	オリンパスドライブ	OTTO

システムサコム

SMB-640D	39,800円	有	無	無	無	3		OTTO

ソリッドウェイ

SWMO-E640	52,800円	有	有	有	有	1	640MB SCSI 外付, Mac・Win	OTTO

その他の外部記憶装置

富士通

ZDR100SCDS B	12,800円	有	有	有	有	2	ZiPドライブ 100MB, SCSIタイプ	ワンダーボックス

デジタルカメラ

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	81万画素, ACアダプター接続キット付	ワンダーボックス

カシオ

QV-100	19,800円	有	有	有	有	3	36万画素	ワンダーボックス

SHARP

MD-PS1-S	57,800円	有	有	有	有	1		OTTO
VE-LC1	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

SONY

ディスプレイ

IDEXON

MF-8517	32,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MF-8615	21,800円	有	無	有	有	3		OTTO

αDATA

ACM217S	30,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM173R	49,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-KM173	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-TM151	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KM151	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, マルチ, 98用	イオシス
PC-KM153R	24,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153	23,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	22,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
D151	19,800円	無	無	有	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
PC-KM152	19,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-TV454	18,000円	有	無	無	有	3	15" TVチューナー付	コンピュータバンク
PC-KH1512	13,800円	無	無	無	有	3	H98用CRT	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1522	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD882	5,800円	無	無	無	無	3	15", ドットピッチ 0.31, 98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14", ドットピッチ 0.39, 98用	イオシス
PC-KM172	3,500円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KM173	3,500円	無	無	無	無	3		コムネット

EPSON

CR7000	17,800円	無	無	無	有	3	3モード, 98・X68 OK	ユニオンコンピューターネットワーク

キャラベル

AV17CRT	31,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

CMT-C14U2	6,000円	無	無	無	有	3	14インチモニタ	ワンダーボックス

SONY

GDM-2038	78,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
GDM-2078	52,000円	無	無	無	有	3	20"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

D1526T-HS	32,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, トリニトロン	イオシス

NANAO

FLEXSCAN F347	39,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1280×1024	イオシス

MAG

MX17H	49,800円	無	無	無	無	3	トリニトロン	イオシス
MX17S	35,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ, 0.25mm, トリニトロン	OTTO
LX1464S	14,800円	無	無	無	有	3	14"マルチスキャン	OTTO
DX15N	13,800円	無	無	無	有	3	15"マルチスキャン	OTTO

三菱電機

RD-17G	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO
RD15G	35,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	イオシス
FA34WEX	19,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ, X68K・TOWNS・Mac OK!	イオシス
RD-15D	17,800円	無	無	無	有	3		OTTO
RD1498	6,800円	有	無	無	有	3	14"モニタ	OTTO

Logitec

LCM-17	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

プリンタ

Apple

StyleWriter	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, Mac用, ドライバー付	イオシス

ALPS

MD-2300J	39,800円	有	無	有	有	3	DOS/V・98, カラー, A4	ワンダーボックス

NEC

PC-PR201/80A	32,000円	有	無	無	有	3	136桁, ドットプリンター	コンピュータバンク
PC-PR101/J400	24,800円	有	有	有	有	1	600×600dpi	ワンダーボックス
PC-PR101/63	22,800円	有	無	無	有	3	10"ドットインパクト, 24ドット, 63cps, 漢字	OTTO

PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 水平プリンタ	イオシス
PC-PR101/J180	12,800円	有	無	無	有	3	A4, インクジェット, 600dpi, カラー, 180字秒	OTTO
PC-PR101/J100L	9,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-PR101/J80L	9,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-PR201/45L	9,800円	無	無	無	無	3		コムネット

EPSON

PM-2000C	54,800円	有	有	有	有	1	A3, フォトマッハジェットプリンタ	ワンダーボックス
LP-8000S	43,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス

Canon

BJC-700J	29,800円	有	有	有	有	3	新品同様	クレバリー
LBP-A404F	19,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
LBP-B406G	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
BJ-300J	5,800円	無	無	無	無	3	PS55対応	フレックス四日市

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter660C	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO
DeskWriter600	14,800円	有	無	無	有	3	JET	OTTO
DeskWriter320	9,980円	無	無	有	有	3	カラー, A4	OTTO

EPSON

GT-5000WINP	24,800円	有	無	無	有	3	パラレルセット付	ワンダーボックス
GT-6500ART2	19,800円	無	無	有	無	3	Mac用フラットベッド	OTTO
GT-6500WIN2	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
GT-100	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO

PCカード

αDATA

AD-PCS2	5,000円	有	無	無	有	3	PCM CIA2.1, JEIDA4.2	ワンダーボックス
AD-PCS3	4,500円	有	無	有	有	2	ZiPドライブ専用	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PG3D2	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

富士通

FMV-125	9,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK-Ne100	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PK-Ne75	7,800円	有	無	有	有	3	PC-9821Nd・Ne2対応	ワンダーボックス
NE-SIM32	5,000円	有	有	有	有	3	PC-9821Cb2・BX2・XP等	ワンダーボックス
PK-Cx87D	4,980円	有	無	有	有	3	PK-Cx486用コプロセッサ	OTTO
PK-Nd75	4,980円	有	無	無	無	3	9821Nd・Ne2用, 3倍速	OTTO
PK-NXC40	3,900円	無	無	無	無	3	98NX/C用, 倍速CPU, 486SX(20MHz)→DX2(40MHz)	OTTO

intel

JBOXPODP5V83	7,980円	有	無	無	有	3	PentiumODP(SX・DX33→P83, DX2→P83)	OTTO
JBOXODP486DX33	2,980円	有	無	有	無	3		OTTO

CENTURY

MOT-68040-33	9,980円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用 8M RAM	イオシス
ENR-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/R用 8M RAM	イオシス
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/T用 6M RAM	イオシス
MMX&K6用電圧変換下駄	9,800円	無	無	無	無	3	MMX-233&K6-233まで	イオシス
RCD-8000	9,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 8M RAMカード	イオシス
SX7-512	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
30P パリ付 70ns 4M	7,000円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス
98内蔵 4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
98汎用 4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 4M RAMカード	イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス
98内蔵 2M	3,500円	無	無	無	無	3		イオシス
HNE-25T	3,500円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3	コプロ, DA2・RA21等用	イオシス

その他

NEC

PC-9821N-P03	4,900円	無	有	無	有	3	ノート用TVチューナーパック	コムネット
PC-88VA-12	7,800円	有	無	無	有	3	88VA用サウンドボードII	情報ハウス
DB-P1/H	4,900円	無	無	無	無	3	DB-P1-02, 電子ブック	コムネット

SHARP

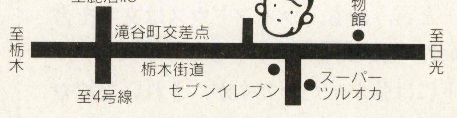
WD-M500	49,800円	有	無	無	有	3	ペン入力, 書院, カラー	ワンダーボックス

MELCO

JWP2000T	5,800円	無	無	無	無	3	プリンタバッファ 2M	イオシス

調査にご協力いただいた販売店リスト

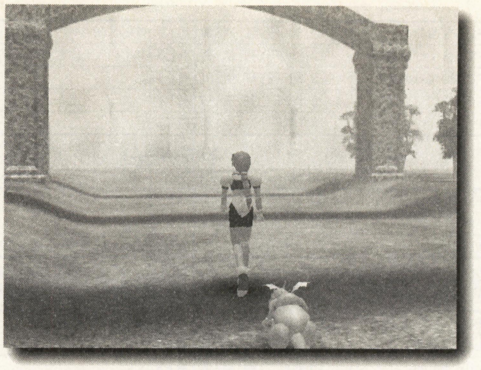
■クレバリー：〠101-0021　東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F　☎03-5296-1770
■OTTO：〠101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友第22ビル　☎03-5256-3801
■パシフィックネット：〠144-0051　東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F　☎03-3733-1441
■コンピュータバンク：〠150-0002　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　☎03-3797-1221
■情報ハウス：〠228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-307　☎0462-57-1605
■コムネット：〠274-0825　千葉県船橋市前原西3-21-13　☎0474-76-0860
■マイコンショップ川口：〠332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　☎048-222-8655
■ビットマップ：〠350-0222　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　☎0492-89-2369
■フレックス四日市：〠510-0074　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■イオシス：〠556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〠556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〠984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681



新連載 ゲーム・プログラマーがホンネで語る!!

ビギナーのための3Dボード購入ガイド

TEXT ●有原 昌顕（有限会社バロック）



第1回 3Dボードで何ができる？

突然始まったこの連載。最近3Dボード対応のパソコン・ゲームが増えてきているなか，いろんなところで取り上げられるようになりました。しかし，どれを見ても，その機能やベンチマーク中心で今一つピンときません。そこで，3Dを駆使したゲーム『ミッドガルド』を作ったときの苦労話なども交え，プログラマーならではの切り口から，3Dボードの選びかたなどを解説していきます。



有原昌顕 (Masaki Arihara)
Profile

生まれは東京だが，育ちは奈良の土着民。大阪に移ってからは，ビジネス畑のプログラマーを経て妙な縁でゲーム業界へ。某社にて某ソフト『FSシリーズ』ハつくらい作る。その後，バロックなる怪しい会社を作り，このたび『ミッドガルド』なる怪しいゲームを発表した。

最近のパソコン事情

パソコンのカタログなどをよく見ると，「表示機能」や「解像度」などの項目を見つけることができます。「1024×768でフルカラー表示可能」とか書いてるアレですね。昔はこれしかありませんでした。最近では，それに加えて「どこそこのチップを搭載しています」という表記が増えてきています。つまり，ユーザーがそういうことを気にするようになってきたのですが，いつからこのようになってきたのでしょうか。

DirectX現れる

『ウィンドウズのゲームは遅い?!』

…というのが，かつてのパソコン・ゲーム・ユーザーの常識でした。どのくらい遅いかって，画面を直接いじくれるDOSのゲームと比べて比較にならないくらい遅かったのです。当社比で言うなら，それこそ1/100くらい。いや，冗談じゃありません，ホントの話です。

と言うのも，ウィンドウズは文字を書いたり線を引いたりするビジネス・ソフトには強かったのですが，きれいな絵や派手な動きを表現するのには全然向いていなかったのです。そこで，マイクロソフトは考えました。

『ゲーム用の機能を付けよう！』

かくして，DirectXなるものが誕生しました。これはどういったものかと言うと，要は，ウィンドウズを通して処理をするから重いのであって，そういう面倒くさいことをすっ飛ばして直接画面やサウンドを操ってしまえということなんですね。

DirectXは複数のプログラムの集まりで，画面の表示（ビデオボード）を制御するDirectDraw，サウンドを制御するDirectSoundなどから構成されています。

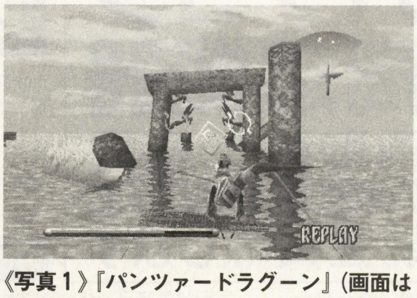
ゲーム少年は考える

ゲームほど，速度に対して敏感になるものはありません。まあ，速度が遅いの，表示が汚いのではゲームをしていても楽しくも何ともありませんから当然のことです。

やがて，ゲーム・ユーザーの間でさまざまな情報が飛び交うようになりました。「M社のビデオボードは速い」，「F社のマシンは，DirectXに対応していない」。つまり，車で言えばエンジンの性能を比較するように，パソコンに搭載されているビデオボードの性能が云々されるようになってきたわけです。

雄々しきドラゴンの翼よ

ユーザーがビデオボードのメーカーを気にするようになると，当然ながらそこにはメーカー間の競争が発生します。彼らは，何とビデオボードに3D描画機能を追加してきたのです。ダイアモンド・マルチメディア・システムズ社から発売された『Edge3D』というビデオボードは，ハードで3D描画機能を持っており，あまつさえ，当時セガサターンで傑作の声も高かった『パンツァードラグーン』（写真1）を付属してきたのです。その美しい映像と速度はまさに驚異的でした。



《写真1》『パンツァードラグーン』（画面はDirect3D版）。いや，良かったですねこのゲーム。まさか自分のゲームで同じかたに音楽を手がけていただけるなんて，想像もできませんでした（『ミッドガルド』は，パンツァードラグーンと同じ東 祥高氏が音楽を手がけています）

『ただし…』

困ったことに，『パンツァードラグーン』は『Edge3D』がないと動かなかったのです。

Direct3D登場

これより少し前，マイクロソフトからDirectXのバージョン・アップであるDirectX2が発表されたのですが，これにはDirect3Dという新しい機能が追加されていました。

名前から想像するとおり，「3D機能を持ったビデオボードを直接制御してしまおう」という目的で作られたものでした。ところが，ただ表示すればよい，音を出せばよいという今までのものとちがい，3D描画は処理が複雑な分，メーカーごとに仕組みもバラバラだったのです。

当然メーカーの対応も遅れ，結局，3Dゲームが出揃うには，DirectX5までかかってしまったのです。

そして今日

3Dボード戦争は今や最高潮。各社が争うように新製品をつぎつぎに発表し，一昔前のスーパー・コンピュータ以上の性能を持ったものが2〜3万円で売られる有様。

いやはや，恐ろしい時代になったものです。ところが，そうなってくると，当然買うほうも「選ぶ」必要が出てくるわけですが，さてどうしたものでしょう。単純に速いものを買えばよいのでしょうか？でも一体，どれが速いのでしょう？

価格もまちまちだし，できれば安いにこしたことはないし…。 ちょっと待った。そもそも，私は3Dボードを必要としているのでしょうか？

…とまあ，長い前置きでしたが，次からはいよいよそのあたりについて考えていきましょう。

3Dボードは何ができる？

私の考える限りでは，3Dボードの導入が検討される理由は次の三つです。

①最新の3Dゲームをバリバリ動かしたい

これについては，何も言うことはないでしょう。ゲームというニーズがあったからこそ，今の3Dボードの市場が存在するわけですし。

②3Dモデリング・ソフトを使いたい

モデリングって何？端的に言えば，3Dで表示するモノのデザインですね。くわしくは**第1図**を見てください。いわゆるCGを使ったムービーと言われるものも，モデリングから始めるわけです。

③グラフィックがしたい

少し表現が曖昧ですが，写真の加工など，レタッチも含めた一般的な画像処理のことです。こういった処理をするためには，画面の色数が256色しか出ないようでは役に立ちません。かと言って，フルカラーで表示するためには，メモリが多く搭載されている最新のビデオボードが必要になるわけです。

3Dボードを選ぶ要素

さて，3Dボードで何ができるかはすでに述べました。この中に，あなたのやりたいことは見つかりましたか？残念ながら，3Dボードはワープロや表計算には何の恩恵も与えてくれません。こういった用途なら，今使っているビデオカードで十分です。

それでは3Dボードの何を見れば自分に合ったものが探せるのでしょうか？項目別にあげていってみましょう。

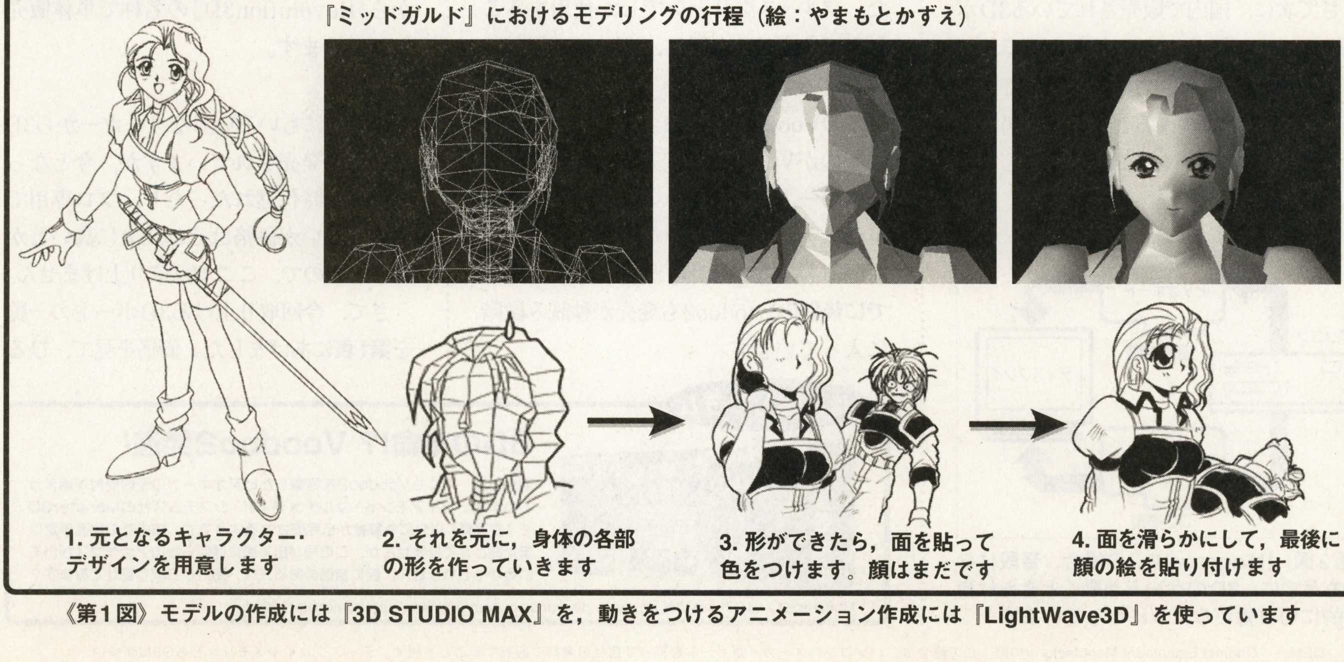
■価格

現在最新の3Dボードの実売価格は，1万円から〜4万円台になっています。価格が高いものの大半は，メモリを多く積んでいることがその理由です。

■速度

ここでは，1997年秋以降に発売されたものに限って取り上げていく予定ですが，

『ミッドガルド』におけるモデリングの行程（絵：やまもとかずえ）



《第1図》モデルの作成には『3D STUDIO MAX』を，動きをつけるアニメーション作成には『LightWave3D』を使っています

速度に関しては各社ともほぼ同等です。

■機能

これには，表示能力や対応しているOSなど，細かくわかれます。こういった比較記事で，最も注目される点であり，ボードごとに一番個性が現れるところでもあります。ここでは，対応OS，対応3D API，表示能力（解像度，色数）などを取り上げていきます。

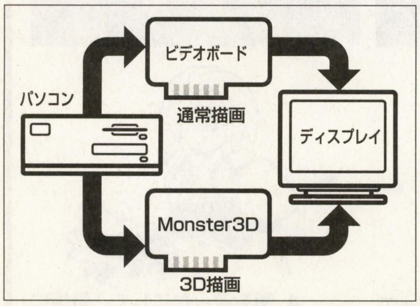
■サポート体制

3Dボードは，それを制御するためのドライバというソフトウエアが必要です。これは3Dボード自身に必ず付属しているものですが，日進月歩の進化を続けており，インターネットなどでは最新のドライバがそれこそ毎日のように公開されています。メーカー間の競争の激しさを示すものでもあるのですが，ユーザーにとっては（とくにインターネットを使えない人は）かなり大変な問題です。何せ，ドライバをバージョン・アップしただけで画質や速度が劇的に上がることだってあるのですから。

そこで，今回は国内に販売元があるものだけを取り上げます。幸い，最新の3Dボードはひととおり国内のメーカーから出揃っていますので，輸入品をあさる必要はほとんどありません。

どんな3Dボードがあるの？

さて次に，国内で販売されている3Dボードにはどのようなものがあるのでしょうか。3Dボードの能力は，搭載している3Dチップでほぼ決まると言っても過言ではないので，3Dチップごとに紹介していきましょう。



《第2図》『Monster3D』の場合，普段はなにもせずに，3Dのゲームが動くときだけ自動的に切り替わるようになっています

《第1表》主な3Dボード一覧

搭載3Dチップ	3Dカード	販売元	搭載メモリ	価格
3dLabs Permedia2	GA-PⅡ8/PCI	アイ・オー・データ機器	8MB	39,800円
	Fire GL 1000 Pro	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	8MB	39,800円
	WHP-PS4/8	メルコ	4MB/8MB	27,000円(4MB)/33,000円(8MB)
	Graphic Blaster Exxtreme	クリエイティブメディア	4MB/8MB	23,800円(4MB)/29,800円(8MB)
3Dfx Voodoo	Monster3D	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	4MB(2MB+2MB)	34,800円
	Puer3D	カノープス	6MB(2MB+4MB)	25,800円
3Dfx Voodo RUSH	GA-RUSH6/PCI	アイ・オー・データ機器	6MB(2MB+4MB)	28,000円
ATI 3D RAGE PRO	XPERT@Play	ATIテクノロジーズジャパン	4MB/8MB	42,800円(4MB)/53,800円(8MB)
nVidia RIVA128	PWR128P	カノープス	4MB	29,800円
	Viper V330	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	4MB	29,800円
Number Nine T2R	Revolution3D	ナンバーナインビジュアルテクノロジー	4MB/8MB	47,800円(4MB)/59,800円(8MB)

とは言うものの，3Dボード博士になる必要はないのですから，ここは読み飛ばして，欲しいボードが決まってから読み返すのもよいかもしれません。

●3DLabs Permedia2

もともと，CAD用によく使われていたPermediaというチップの後継です。ゲームで使ってもOKなのですが，やはり3Dモデリング・ソフトでその実力を発揮するチップです。OpenGLを使いたいならこれでしょう。アイ・オー・データ機器やダイアモンド・マルチメディア・システムズなど多くのメーカーが採用しています。

●3Dfx Voodoo/Voodoo RUSH

すでに発表されてから1年以上が経過しているというのに，いまだ3Dボードの頂上に君臨するゲーム・ユーザー御用達の3Dチップです。Voodooは少々特殊で，それ自身は3D専用で，2D表示用のビデオボードを別に必要とします（**第2図**）。また，フル・スクリーンでしか使用することができません。正に，ゲーム専用というわけです。

このVoodooに，2D表示機能を追加したものがVoodoo RUSHです。Voodoo採用ボードとしては，ダイアモンド・マルチメディア・システムズから販売されている『Monster3D』が有名ですが，すでに後継のVoodoo2も発売が秒読み段階に入っています。

●ATI 3D RAGE PRO

国内では，『XPERT@Play』という名でATIテクノロジーズジャパンから販売されています。カード単体ではこれしか販売されていないのですが，OEM※1という形でいくつかのメーカーのパソコンに標準搭載されているようです。速度もさることながら，画面の美しさが素晴らしいチップです。

●SGS-Thomson/nVidia RIVA128

現在，速度面では最強と言われているチップです。じつは，最初に紹介した『Edge 3D』で採用されていたチップの後継にあたるものです。価格も比較的安価なので，多数のメーカーがこぞって採用しています。

●Number Nine T2R(Ticket to Ride)

ビートルズのナンバーから名付けられたこのチップは，3Dの機能よりも，2Dの描画においてパワーを発揮します。同社から『Revolution3D』の名称で単体販売されています。

この他にもいろいろなメーカーから3Dボードが発売されていますが，今となっては少々時代遅れだったり，プロ専用で性能も高いが価格はそれ以上に高いとかありますので，ここでは取り上げません。

さて，今回取り上げる3Dボードの一覧を**第1表**にあげました。価格を見て，ひる

はみ出しコラム

3Dの本命!? Voodoo2発進!



海外では，早くもVoodoo2を搭載したビデオボードの予約受付が始まっています。デイアモンド・マルチメディア・システムズ社のMonster3D 2（左写真）以外にも数社から発売されるようです。国内での発売予定はまだ聞こえてきませんが，この号が出る頃には何らかのアナウンスが出ているかもしれません。腕に自信のある人は，海外から取り寄せてみます？

Monster3D 2 のインターネット情報は，www.diamondmm.com/products/current/monster3d2.cfm

※1　OEM＝ Original Equipment Manufacturerの略。この場合は，パソコンのメーカーがボードを買って自社の名前で販売することを指す。ディスプレイやメモリなどもOEMが多い

まれた人もいるかもしれませんが，ご安心ください。先に述べたように，最新の3Dボードの実売価格は，表の価格から1万円~3万円近く引かれた値段になっています。

また，これは多少心得のある人にしかお奨めできないのですが，メーカーのパソコンに標準で搭載していたビデオボードを取り外して単体で販売する，バルク品と呼ばれるものがあります（メーカーから怒られないのかな？）。これはさらに価格が安く，製品構成的にもほとんど問題はないのですが，唯一サポートが心配されますので，購入の際にはお店の人と相談されたほうがよいでしょう。

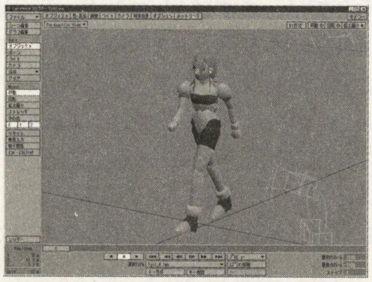
用途別に考えよう

いよいよボード選びです。まず，あなたが何をしたいのか決まりましたか？前々ページ中であげた三つの中になかったら，とりあえずあなたに3Dボードは必要ありません。そのお金をもっと有意義なことに使いましょう。

さて，最初は③の『グラフィックをしたい！』からです。なぜかと言うと，①のゲームに使う場合の説明には非常に多くの説明を必要とし，はっきり言って今回の誌面では語りきれないからです。

グラフィックがしたい！

最近デジタルカメラ，略してデジカメが流行りです(私は持っていないけれど)。デジカメで写真を撮って（私は写真が嫌いです)，レタッチソフトで加工したい！そんなとき，パソコンに要求されるものは何か。それは，できる限り高い解像度で，できる限り色数の多い表示ができることです。



《写真2》『LigthWave3D』で編集中の『ミッドガルド』のキャラクター。『Permedia2』だと，この状態でグリグリ回せます

そのためにビデオボードに要求されるものは何か？それは，どれだけ多くのメモリが搭載されているかです。メモリが多ければ多いほど，高い解像度でもフルカラー表示が可能です。先ほど紹介した**第1表**のビデオボードのリストを見てみましょう。8MBのメモリを搭載しているボード。これが狙い目です。ここは，『XPERT@Play』か，『Revolution3D』でしょう。

搭載メモリが多い割に価格の安い，『Permedia2』もなかなかです。いずれも2D描画機能，そして発色の良さには定評があります。問題は，やはり少々コストがかかるということでしょうか。
写真を取り込んだら，次はカラー・プリンタで印刷もしたい。そうすると，プリンタも買わなければならない。ああ，やっぱりお金がかかる。

3Dモデリングをしたい！

これは，どんなモデリング・ソフトを使うかによります。モデリング・ソフトのカタログには，どんな3D APIに対応しているのか書かれています。つまり，3Dボードが同じAPIに対応していればよいのです。では，どんなAPIがよく使われているのでしょうか？

3Dモデリング用のAPIとして最初に思いつくのはOpenGLです。代表的なモデリング・ソフトの多くが採用し，ウィンドウズにも標準で搭載されています（初期のWindows95を除く)。

では，3Dボードはどうでしょうか？じつのところ，どのチップも一応はOpenGLへの対応を表明していますが，Windows NT4.0でしか使えないなど制限を持つものもあり，ハードの機能を生かしているのか気になるものも多いです。

そうなってくると，実績面において，今までハイエンドのモデリング環境に3Dチップを提供してきた，3DLabsのPermedia2を採用したボードが有力候補になってきます。実際，『ミッドガルド』開発に使用していた『LightWave3D』(**写真2**)が，このチップの導入で劇的な速度アップとなりました。Direct3Dにもしっかり対応していますし，お奨めと言えるでしょう。もっとも，一番安全なのは，使用しているモデリング・ソフトのメーカーに問い合わせることでしょう。

なお，Permedia2を採用した3Dボードの大半はメモリを8MB搭載していますが，モデリングに使うなら8MB版を選ぶべきです。4MBでは，テクスチャ※1が欠けるなどの症状がありました。

やっぱり3Dはゲームだ！

お待たせいたしました。やはり3Dボードとなると，これなくしては語れません。さて，ゲームに適したもの，と一言で言っても，実にさまざまな要素が絡んできます。

その中でも特に重要と思われる速度面ですが，はっきり言ってRIVA128が多少抜きん出ている以外は，どれも相当なものです。そこで，ベンチマークなどのスピード合戦は他誌に譲るとして，次回から『ミッドガルド』を教材（実験台）にして，表示能力や描画機能を中心にそれぞれの3Dチップの個性を見ていきたいと思います。前述したRIVA128にしても，実は弱点がないわけではないのです。

最後に，今回紹介したボードメーカーの問い合わせ先を**第2表**に載せておきます。この電話番号は，これから製品を購入する人のためのものなので，すでに製品を購入されている人は，製品に明記してある電話番号にお問い合わせください。また，どのサポートもだいたい平日の日中(みんなが働いている時間帯ですね)しか受け付けていませんのでご注意ください。

それでは，また来月お会いしましょう。

《第2表》ここで紹介したボード・メーカーの問い合わせ先

メーカー名	サポート電話番号
ATIテクノロジーズジャパン	03-5275-2785
アイ・オー・データ機器	03-5256-1024
カノープス	078-992-6830
クリエイティブメディア	03-3256-5577
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	03-5695-8401
ナンバーナインビジュアルテクノロジー	03-3851-9099
メルコ	052-619-1827

※2　テクスチャ＝モデルの表面に張り付ける絵のこと。とにかくメモリ領域を食うため，メモリが2MBしかないビデオカードではゲームにも支障が出る

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

PERFECT MIDI CHANNEL from BASIC magazine

CHANNEL.7
データ作成にシーケンス・ソフトを用意しよう！

TEXT BY
源　康史

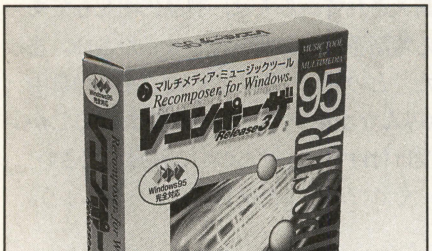
これまでの連載の流れから，MIDIデータの再生環境が整い，インターネットで集めたデータなどを楽しめるようになりました。これらMIDIデータを聴いているうちに，自分でも作ってみたいと思った人もいることでしょう。でも「どうやっていいのかわからない」ことと思います（紹介していないのだから当然ですよね）。

そんな人のために，今回からMIDIデータ作成編に突入し，データ作成の基礎から紹介していくことにしましょう。

使用シーケンス・ソフト
レコンポーザ for Windows95
発売元
カモンミュージック株式会社
価格
48,000円
問い合わせ先
☎03-3258-1934
ホームページ
http://www.comeon.co.jp/

シーケンス・ソフトってなに？

なにはともあれ用意しなければならないのが，“シーケンス・ソフト”（以下シーケンサと略）。シーケンサとは，音楽データを作成するためのツールです。楽器が弾けなくても，作曲ができなくても，楽譜さえあれば誰でも音楽データを作ることができます。しかし，ただ楽譜を打ち込むだけでは，個性のない無機質な演奏になってしまいます。そんな個性も，目に見える形で簡単に打ち込むことができるシーケンサがあります。それが，今回紹介するカモン・ミュージックの『レコンポーザ for Windows95 Release3』（価格48,000円）です（**写真1**）。

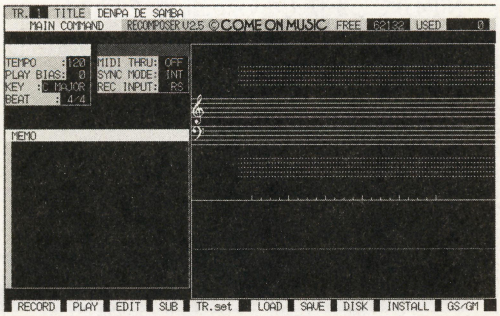


《写真1》カモンミュージックの『レコンポーザ』。はWindows95版は現在Release3が発売中

シーケンサといえばレコンポーザ

レコンポーザは，ユーザーの間では“レコポン”と呼ばれ，GM音源すらなかったPC-88シリーズの時代に誕生するや，その操作性の良さから多くのミュージシャンに使用されるようになりました（以下記事中でもレコポンと表記）。

PC-9821シリーズ用のレコポンは現在も現役で，Ver.3.0が発売中。操作性に加え動作も軽快で，現在もプロ・アマ問わず多くの人が愛用しています。かくいうワタクシも，PC-9821シリーズ用DOS版のレコポンを手放せない一人（**写真2**）。



《写真2》PC-9821シリーズ用レコンポーザ。古くから親しまれている名シーケンサだ

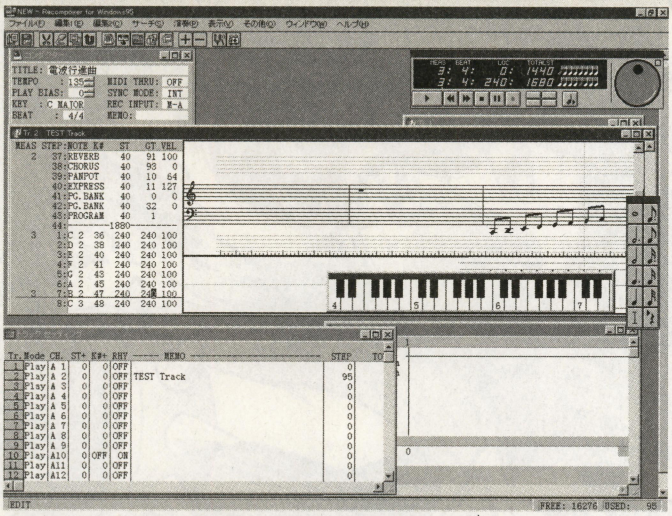
そんななか，Windows95版のレコポンもRelease3にバージョン・アップし，DOS版に劣らない操作性，処理速度を確保するに至りました。拡張子はG36，SMFに加え，従来のレコポンの規格だったRCP形式でも出力可能になっています。

そろそろ，Windows95版への移行する時期なのかもしれませんね。

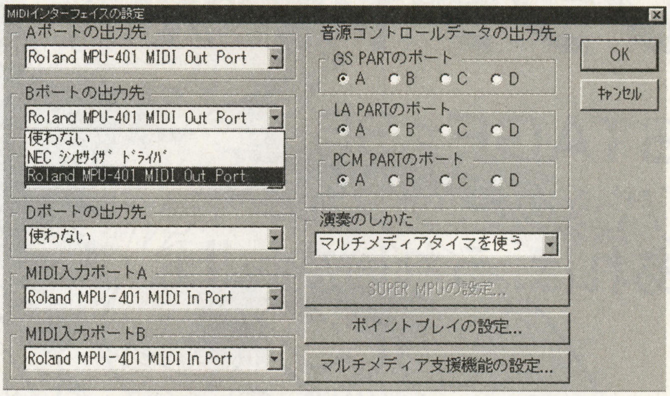
レコポンを導入してみる

それでは，まずは『レコンポーザ For Windows95 Release3』の導入からはじめましょう。導入は簡単。CD-ROMをセットし，エクスプローラからCD-ROMドライブが設定されているドライブで“setup.exe”を実行するだけでOK。

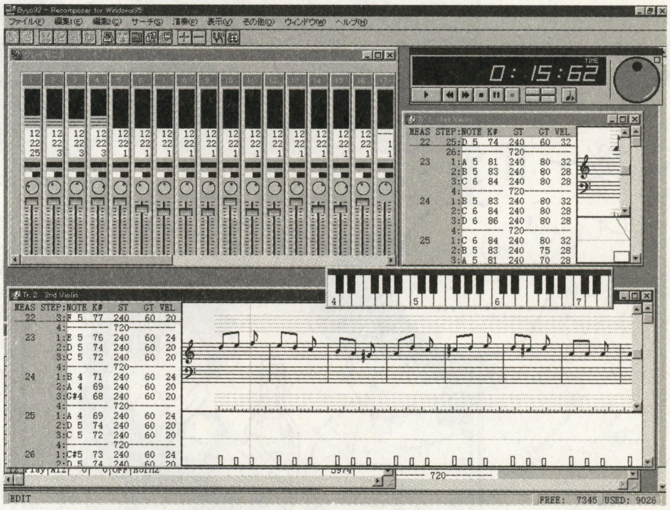
レコポンが導入されたら起動してみて，[ファイル]−[開く]でサンプル・データを開いてみましょう（**写真3**）。基本的に，この画面で打ち込みもすることになりま



《写真3》さまざまな情報がウインドウで表示される。打ち込み時は，必要なウインドウだけ整理して表示させよう



《写真4》[その他]ー[環境設定]ー[MIDIインターフェースの設定]で使用しているインターフェースを選ぶ



《写真5》再生用プレーヤとしても使用でき，演奏中のようすをトラックごとに確認することができる

す。さて，サンプル・データのうちベートーヴェンの交響曲第9番を実際に演奏させてみましょう。

そのとき，ちゃんとMIDI音源は接続されているのに音が変に再生されてませんか？　レコポンで使用するMIDIポートをきちんと設定していないと，初期設定されているPCMシンセで再生されてしまいます（**写真4**）。設定をMIDIポートが使用できるように変更しましょう。これできちんと再生されました。

レコポンの特徴を探る

レコポンは，音階を数値に見立てて入力する数値データ入力，外部接続したMIDIキーボードから直接入力するステップ入力，弾いたとおりに認識されるリアルタイム入力など，さまざまな入力形式が用意されています。

とくに数値データ入力は，慣れると非常に速く入力できるようになる他，ピアノ・キーボードを持っていなくても入力できるので，お手軽といえますね。数値は，例えば一番下のオクターブのドは24という数値で，4分音符の音の長さは480と数値で表現されています。数値データ入力は，64分音符や128分音符といった，リアルタイムでは表現が極めて困難な符号まで対応。細かな表現を実現するにも適した入力方法なのです。

XG音源，GS音源，SC-88Proなど各種MIDI音源に対応し，音源に初期化などの信号を送る“エクスクルーシブ・メッセージ”や，音に特殊な効果を入れる“インサーション・エフェクト”（EFX）など，面倒な設定も簡単にコントロール可能。曲想に合わせた音色の設定・加工も，画面上で手軽に行なえるようになっています。

Windows95版ならではの機能もある

Windows95版の特徴として，演奏中に音声（WAVファイル）や画像ファイル（BMPファイル），そして動画（AVIファイル）を同期させることができる“メディア・コントロール機能”があります。これらの機能を利用すれば，曲に合わせて画像や動画などを制御することができるのです。ここまでくると，シーケンサというより総合的なマルチメディア・ツールといえるでしょう。

その他，数値形式や譜面形式の印刷も可能。作成したデータの譜面を，バンドの仲間に配りたい場合にも活用できます。インテリ・マウス対応で操作性もアップし，ワンタッチ・ギターコード入力など，初心者にもありがたい機能が満載。

まさにレコポンは，初心者にお勧めできる最適なシーケンサといえるでしょう。

実際の打ち込み作業やそのポイントなどは，次回以降に解説しましょう。それでは次回をお楽しみに！

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE#35:「バックアップがあれば，うれいなし!!」

BY くり ひろし



★入学/就職祝いでパソコンを買った読者の皆さんも多いと思いますが，これを機会にバックアップを習慣化しましょう！トラブルは，ある日突然，起きっこないと思っている時ほど起きるのです！

★もちろんトラブルが起きないようにするのも大切なことです。パソコンのパワーアップ時に，うっかり静電気でパーツを破壊してしまう事故はよくあることです。パーツに触る前にドアノブなどの金属にふれて静電気を逃がすほかに，静電気防止ストラップを手首につける，化繊（アクリルなど）の服を着ない，部屋を乾燥させない，パーツの金属部分は絶対触らない，などの対策をとりましょう。

★突然の停電などの対策には，無停電電源装置(UPS)という電池のお化けのようなものもありますが，高価なのでなかなか個人では導入できないのが残念ですね。

★ファイル修復プログラムには，単に壊れたファイルを修復するものばかりではなく，プログラムが壊れるのを事前に察知して，ファイルを保存する猶予を作ってくれるものもあります。ウィルス監視ソフトと並んで，ぜひインストールしておきたいソフトの一つですね。

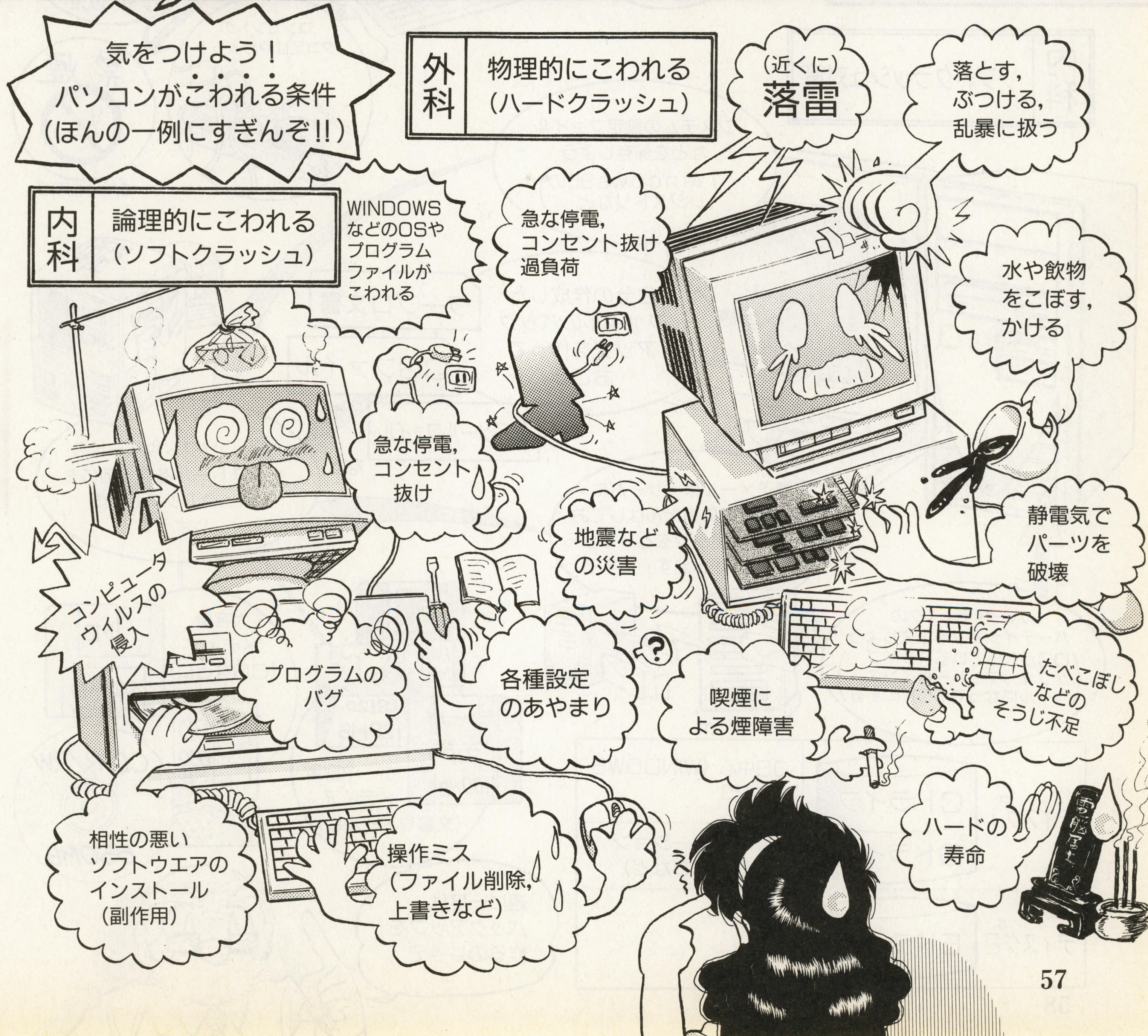
★文書ファイルなどとちがって，設定ファイルなどはどれをバックアップすればいいのかわかりにくいため注意が必要です。たとえば，ブラウザのお気に入りURLなどは，特定のディレクトリ（Netscapeだと，user）をバックアップします。

★最近はハードディスクも大容量のため，1GBに満たないCD-RやMOでは何枚も使わなければバックアップがとれなかったりと面倒です。そういう場合には，4GB以上の容量のある，DATがいいかもしれません。それともDVD-RAMを待つ？

★バックアップは面倒だし，容量によっては時間もかかるものです。Windows95のシステムエージェントなども活用してみましょう。

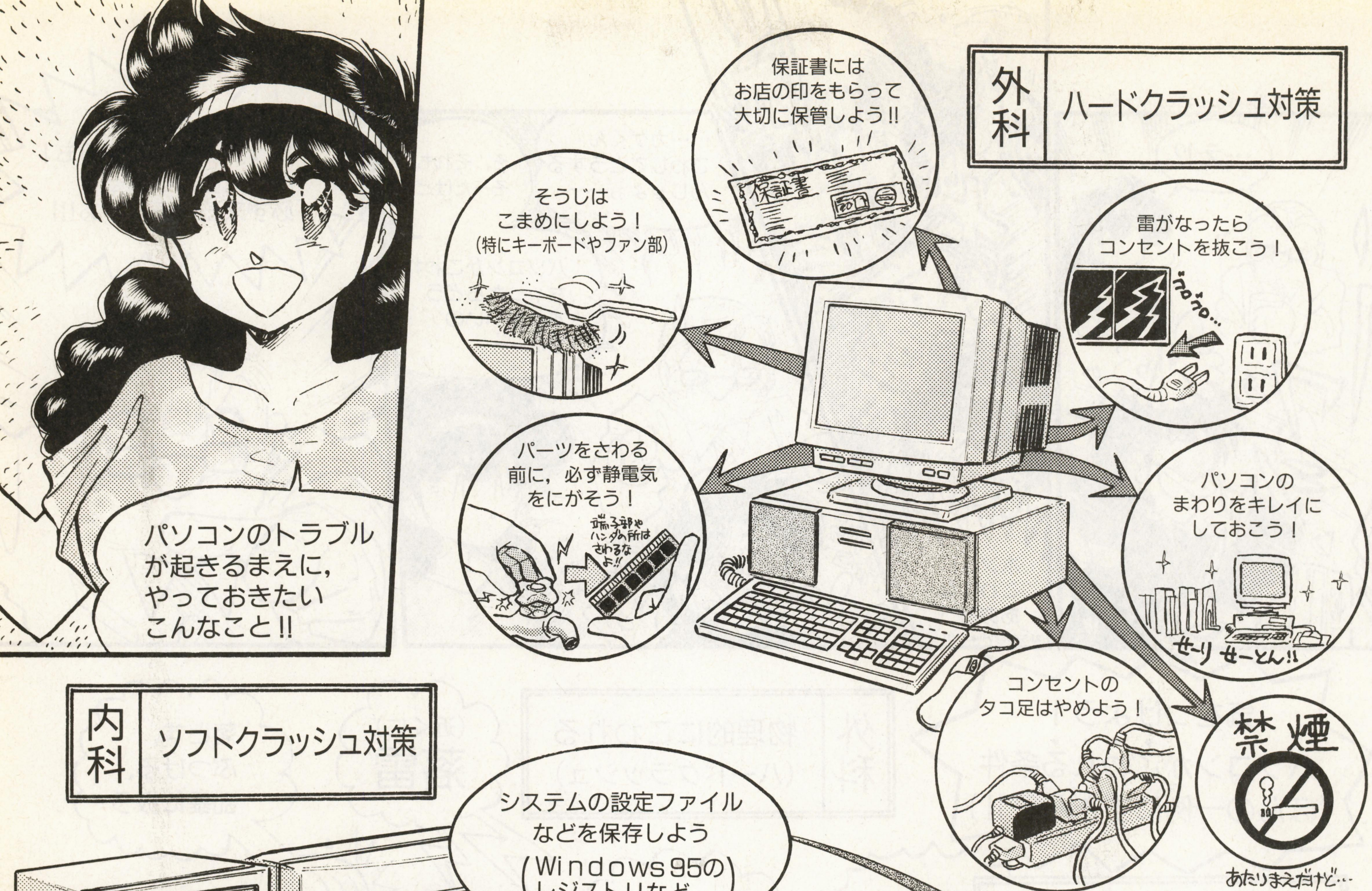


読者のみなさんはマネしないで下さい。
…え!?
ホントに
こわすな
あああっ
ストライダーひりゅー!!!
パソコンがこわれ
ちゃったらどう
すればいいの
かなーー
……カゲくん
こわしてどうする
んじゃよぉ〜〜
そ，それも
そーだけど…
どうするもこうするも！
明日にも忍び寄る!!
必ず来る未来じゃあ!!!

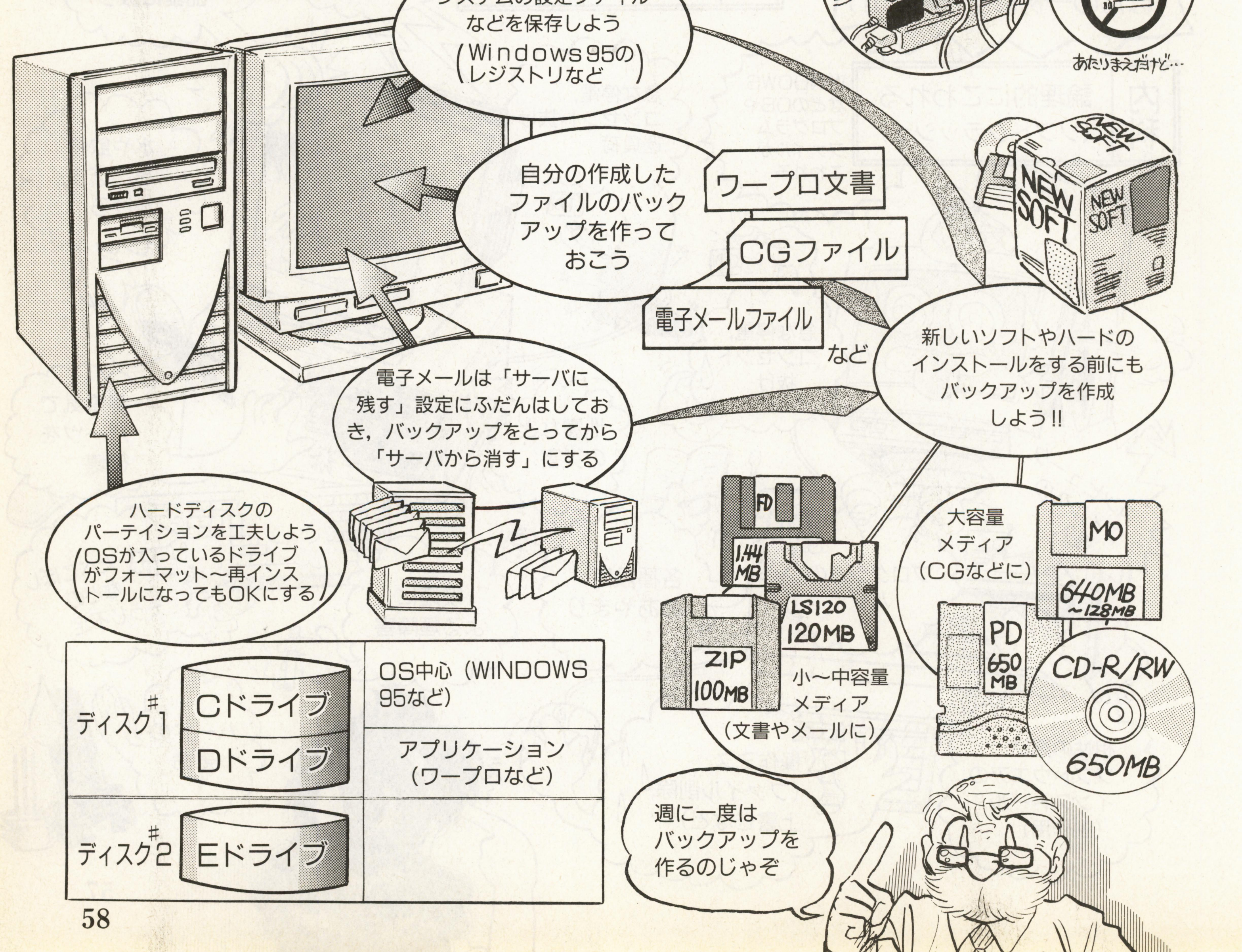


気をつけよう！
パソコンがこわれる条件
(ほんの一例にすぎんぞ!!)
外科 物理的にこわれる
(ハードクラッシュ)
(近くに)
落雷
落とす，
ぶつける，
乱暴に扱う
内科 論理的にこわれる
(ソフトクラッシュ)
WINDOWS
などのOSや
プログラム
ファイルが
こわれる
急な停電，
コンセント抜け
過負荷
水や飲物
をこぼす，
かける
急な停電，
コンセント
抜け
地震など
の災害
静電気で
パーツを
破壊
コンピュータ
ウィルスの
侵入
プログラムの
バグ
各種設定
のあやまり
喫煙に
よる煙障害
たべこぼし
などの
そうじ不足
相性の悪い
ソフトウエアの
インストール
(副作用)
操作ミス
(ファイル削除，
上書きなど)
ハードの
寿命

外科 ハードクラッシュ対策



内科 ソフトクラッシュ対策



ディスク#1	Cドライブ	OS中心（WINDOWS 95など）
	Dドライブ	アプリケーション（ワープロなど）
ディスク#2	Eドライブ	



ざんねんながら，こわれてしまったらできることは少ないぞ…!!
ソフトクラッシュ発生
・設定修正
・ファイル修復プログラムの使用
・プログラムの再インストール／アンインストール
・OS再インストール
・ウィルスワクチンソフト
・パーツのつけはずし（ゆるみをなおす）
・パーツ交換
・新規購入（保証期間なら交換無償）
ハードクラッシュ発生
まぁ，ハードウエアのトラブルは「形あるものはいつかはこわれる」からしょうがない
でもさーこわれた所によっては困るわハードディスクとか
だったらキツイわよねーー大事なファイルがパァだもの！
ディスクにかぎらずソフトのトラブルだっておんなじじゃよ
ハッキリいってどんなタイミングでトラブルが起きるかは神のみぞ知る，だ
何かしらの兆候が見られることもあるから，サインを見のがさないようにね！
ハードはもちろん，OSもソフトも，ダメになったらとりかえたりインストールしなおせば
いいけど…せっかく作ったファイルは一度消えたら二度ともどってこないわ！
手間をおしんで泣かないように!!
さーて，このこわれちゃったカゲさんですが…
パーツを交換し!!
こんなこともあろうかと作っておいた影さんのパーソナリティのバックアップ!!
バックアップ DVD RAM 影さん頭脳
…を再度インストールすれば…!!
○△×□◎!?
ピポー!!
あれ？
なよっ
ウフフッ春っていいわァ～～
全然なおっとらんじゃないかー
あれー？
TO BE CONT'D
Assisted by Eric. Special thanks to Mat.

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義 その12 フレームでブラウザを斬る！(2)

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

使用するツールは最小限にとどめて，HTMLを駆使して自分のホームページを作ろうというこのコーナー。リストを入力すればすぐにWWWブラウザで表示結果を確認できるので，興味のある人は一度チャレンジしてみましょう。

前回は，フレーム処理による表示で終わってしまいました。その続きということで，今回は分割したページでのリンクの使いかたについて紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

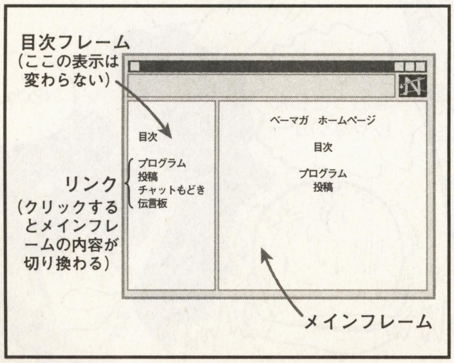
フレーム表示を目次として利用する

前回は単にフレームを使ってページを分割して表示するだけだったので，今回はフレーム表示をどのように活用すればよいかを紹介しましょう。

フレーム表示でもっともよく利用されているのが，分割した表示の一部分を目次として使う方法です。目次として使うというのは，**第1図**のように片方のフレーム（これを目次フレームと呼ぶことにします）に用意されているリンクをクリックすると，ほかのフレーム（これをメインフレームと呼ぶことにします）に内容が表示されるというものです。

フレームで分割されているおかげで常に目次が表示されているため，ページを戻らずに次々と異なるページを見ていくことができます。また，ページが大きくてスクロールするような場合でも常に目次が表示されるなど，その使い勝手はなかなかです。

では，さっそくこの目次フレームの作成に挑戦してみましょう。



《第1図》フレームの目次的な使いかた。フレームの一部分を，リンク用リストとして表示させておく

まずはフレームに名前をつけよう

異なるフレームに対するリンクを実現させるためには，ページをどのフレームに表示させるか具体的に指定する必要があります。

このためには，一つ一つのフレームに「名前」をつけて区別できるようにしなければなりません。英数字で名前を付けるので，“MIGI”，“HIDARI”や“LEFT”，“RIGHT”など表示位置で名前を付けたり，“MOKUJI”，“HONBUN”など内容に応じた名前を用意するのがいいでしょう。フレームの名前は，自分で区別がつけば何でもかまいませんが，混乱しないよう簡潔な名前にしましょう。

フレームに名前をつける場合，前回紹介した<FRAME>タグに，つぎのような記述を追加すればOKです。

<FRAME SRC="ファイル名" NAME="名前">

先月号のゴメンナサイ

3月号で，フレーム非対応ブラウザのためのタグを「<NOFRAME>～</NOFRAME>」と記述していましたが，これは正確には「<NOFRAMES>～</NOFRAMES>」でした。ですが，このまちがいはそのまま広まっているらしく，多くのWWWブラウザでは“<NOFRAME>”でも問題なく動作してしまいます。とくに問題があるわけではないのですが，なるべく正確な記述を使用するようにしましょう。

NAME="名前"の部分に，そのフレームの名前を入力します。

自分以外のフレームにリンクする

フレームに名前がついたので，あとはリンクの際，表示位置としてフレームの名前を指定すれば，目次フレームの表示は変わらずにメインフレームの表示だけが切り換わるようになります。

リンクには<A>タグを使いますが，ここにページを表示するフレームを指定するTARGET="フレームの名前"を追加して，つぎのように記述します。

<A HREF="ページの収録場所／ファイル名" TARGET="フレームの名前">リンク</A>

「TARGET=～」で，このリンクをクリックしたときに，ページをどのフレームに表示するかを指定するわけです。

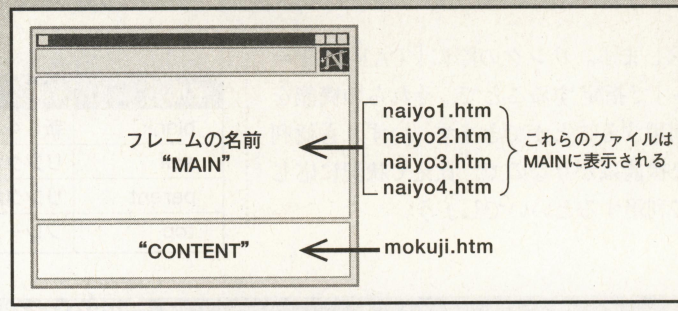
《リスト1》フレームの例となる“frame.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームに名前をつけた例</TITLE></HEAD>

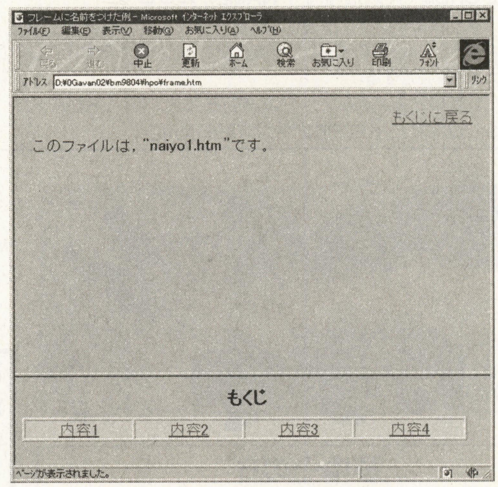
<FRAMESET ROWS="*,30">
<FRAME SRC="naiyo1.htm" NAME="MAIN">
<FRAME SRC="mokuji.htm#mokuji" NAME="CONTENT">
</FRAMESET>

<NOFRAMES>
<H3 ALIGN="CENTER">もくじ</H3>
<A NAME="mokuji">
<TABLE BORDER BGCOLOR="#ffbfbf" WIDTH=100%>
<TR ALIGN="CENTER" WIDTH=25%>
<TD><A HREF="naiyo1.htm" TARGET="MAIN">内容1</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo2.htm" TARGET="MAIN">内容2</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo3.htm" TARGET="MAIN">内容3</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo4.htm" TARGET="MAIN">内容4</A><BR></TD>
</TR></TABLE>
</NOFRAMES>

</HTML>
```



《第2図》例となるフレームの構成。目次フレームはそのままに，メインフレームの表示内容だけを切り換えられるようにする



《第3図》今回のリストを表示した結果。下のリンクをクリックすると，上のフレームの表示内容が変わる

《リスト2》フレーム内に表示する“mokuji.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>もくじ</TITLE></HEAD>
<BODY>
<H3 ALIGN="CENTER">もくじ</H3>
<A NAME="mokuji"></A>
<TABLE BORDER BGCOLOR="#ffbfbf" WIDTH=100%>
<TR ALIGN="CENTER" WIDTH=25%>
<TD><A HREF="naiyo1.htm" TARGET="MAIN">内容1</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo2.htm" TARGET="MAIN">内容2</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo3.htm" TARGET="MAIN">内容3</A><BR></TD>
<TD><A HREF="naiyo4.htm" TARGET="MAIN">内容4</A><BR></TD>
</TR></TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト3》フレーム表示する“naiyo1.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームに表示する内容1</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P ALIGN="RIGHT">
<A HREF="mokuji.htm">もくじに戻る</A></P>
  このファイルは，“naiyo1.htm”です。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト4》フレーム表示する“naiyo2.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームに表示する内容2</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P ALIGN="RIGHT">
<A HREF="mokuji.htm">もくじに戻る</A></P>
  このファイルは，“naiyo2.htm”です。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト5》フレーム表示する“naiyo3.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームに表示する内容2</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P ALIGN="RIGHT">
<A HREF="mokuji.htm">もくじに戻る</A></P>
  このファイルは，“naiyo3.htm”です。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト6》フレーム表示する“naiyo4.htm”の内容

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームに表示する内容2</TITLE></HEAD>
<BODY>
<P ALIGN="RIGHT">
<A HREF="mokuji.htm">もくじに戻る</A></P>
  このファイルは，“naiyo4.htm”です。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

実際に試してみよう

実際にフレームに名前をつけた例を，**リスト1～6**に示します。**リスト1**でフレームを上下に分割していて，上を“MAIN”，下を“CONTENT”という名前にしています（**第2図**）。

リスト2～6は，それぞれリスト紹介に書いてあるファイル名で保存してください。**リスト2**が，目次部分のページ内容です。リンクで表示されるフレームを「TARGET="MAIN"」にしていますから，下のフレームのリンクをクリックすると，上部の表示がそれぞれのページに切り換わるわけです（**第3図**）。**リスト3**以降の内容はとくにフレーム表示と関連がないので，自分が作成したページで試してみてもいいでしょう。ぜひとも自分で入力して，実際に試してみてください。

フレームには特別な名前がある

リンクのTARGETとして記述するフレームの名前には，じつは「特別な名前」というものが存在します。

第1表にその名前とそれぞれの機能を

示します。リンクの際に「TARGET＝～」で指定することで，それらの機能を利用することができます。いずれも便利な機能ばかりなので，覚えて状況に応じて利用するといいでしょう。

《第1表》特別な名前

名前	機能
_blank	新しくWWWブラウザを起動させ，そこにリンク先のページを表示させる
_self	リンクが用意されているフレームにリンク先のページを表示
_parent	リンクが用意されているフレームより一つ上のフレーム部分で表示
_top	フレーム分割は行なわずWWWブラウザ全体で表示

今回のタグのまとめ

<FRAME>タグ

<FRAME SRC="○○○/□□□" NAME="△△△">

<FRAMESET>～</FRAMESET>の間に記述して，それぞれのフレームに対応するHTMLファイルを指定する。

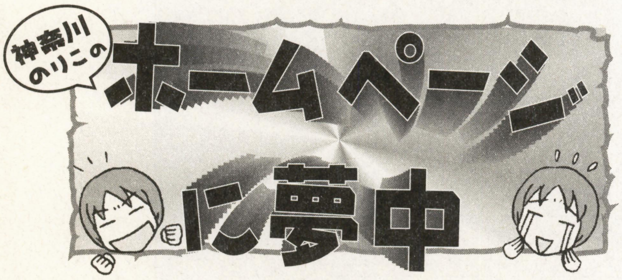
○○○/□□□は，指定するファイルの場所およびファイル名を示す。

△△△は，そのフレームに名前をつける場合に使用。

<A>タグ

<A HREF="○○○/□□□#▽▽▽" TARGET="△△△">

フレームでページが分割されている場合，リンクをクリックしたときにどのフレームにリンク先のページを表示させるか指定する。この場合，△△△と名前を付けられているフレームにリンク先のファイルが表示される。



夢中その6
独創性のあるページを作ろう！

6回目でーす。なんと半年目!?　この調子で長寿コーナーにしたいと思いまーす！

はてさて，今回は“独創性のあるホームページ（HP）を作るには”なんて大それたこと言ってますが，要は“人とはちがうことしてみよう”ってことです。私の場合「HPで思いっきり遊ぶ」というのがテーマです。自分を売り込むという目的もあったけど，楽しんで作らないと長続きしないなと思ったんですね。

HPを作るまえは，とにかくいろんなHPを見てみるのが良いと思います。で，自分が取り上げたいテーマを絞りこむ。ゲームを主な内容にしようと思ったら，すでにあるゲームのHPをいろいろ見て「私ならこうするな」っていう自分だけのアイデアを盛り込んで作ってみるなんていかがでしょうか？

たくさんの人に見てもらいたいなら，読者の意見を掲示板などで聞いて，その声をHPに反映させるような，アクセスした人が参加できるHPにするのもいいでしょう。神奈川の場合，自分が楽しければ良いので一方通行だったりしますが…。

HPは，使いかたによってはTVや雑誌，広告，はては同人誌（？）にならぶメディアにもなるうえ，しかも個人で自由かつ簡単に公開できるんだから，利用しない手はないでしょう!!てなわけで，次回も独創性のあるHPについて書いていきたいと思います。お楽しみに！



作者紹介　神奈川のりこ

神奈川さんのHPでは，四コマ漫画やお仕事のオハナシが楽しめます。HP開設を目指している人は今すぐ “http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/” へアクセス！



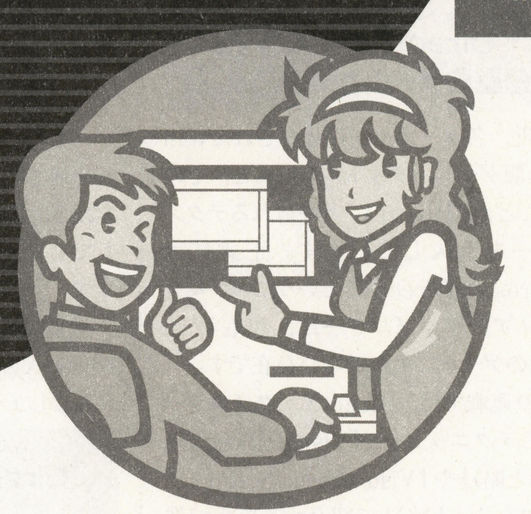
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

プログラマー&クリエイターへの登竜門
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

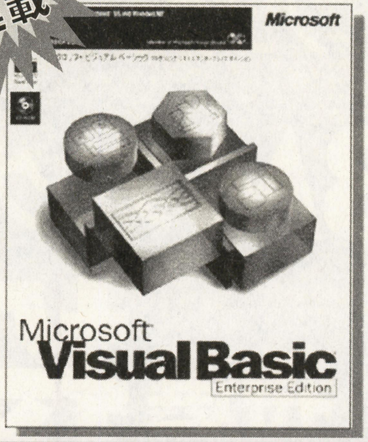
★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

特別連載

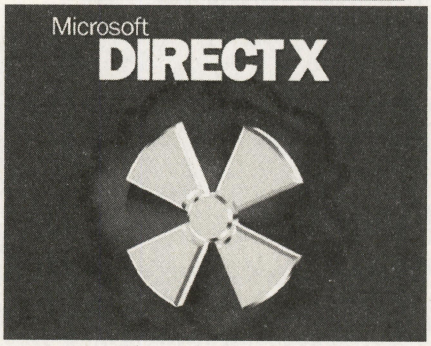
Visual Basicによる

DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門



TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第1回　DirectXとは何か，その正体を探る



今月からはじまったこの連載のテーマは，ズバリ“DirectX（ダイレクト・エックス）”。このマイクロソフトの最新のマルチメディア・テクノロジーを，『Microsoft Visual Basic』や『Microsoft Visual Basic Script』でプログラミングしてみようという，大胆かつパワフルな企画です。さっそく第1回をはじめましょう！

DirectXを使えば感動的ゲームが作れる！

最近，各メーカーから発売されたWindows版ゲーム・タイトルを見ると，そのほとんどが“DirectX”と呼ばれるテクノロジーを導入しています。正式には『Microsoft DirectX』というこのマルチメディア・テクノロジーは，現在Windowsのゲームに欠かせない存在です。

この連載では，DirectXテクノロジーを使うテクニックを，『Visual Basic（以降VBと略）』や『Visual Basic Script（以降VBScriptと略）』で紹介する形式で進めていきたいと思います。サンプルは，応用ができるように基本的なものを取り上げ，初心者の人でも理解できるように説明していくつもりです。

しかし，DirectX自体は，それほど単純なものではありません。また，ある程度はWindowsやVB，VBScriptについての知識やテクニックが要求されます。さらに，数学と英語も必須科目に入れたいところです。

このため，多少の努力をしなければならない部分もでてくるかもしれませんが，がんばってチャレンジしてみてください。

そして，私個人としては，このコーナーを通じてDirectXの感動を味わっていただき，VBユーザーのレベルアップに少しでも役立ててもらえればうれしく思います。

それでは，このエキサイティングなDirectXの世界に，足を踏み入れることにしましょう！

DirectXって何だろう？

DirectXは，簡単にいうと「ハードウエアを直接的にアクセスするための標準化されたライブラリ」のことです。

DirectXという名前のうち，「Direct」はまさしく【直接】という意味です。そしてXは，『物体X』のXにあたるもので（笑），このXの部分にいろいろと名前が入ってくるわけです。たとえば，Direct Draw，DirectSoundといったぐあいに名前が付くわけです。

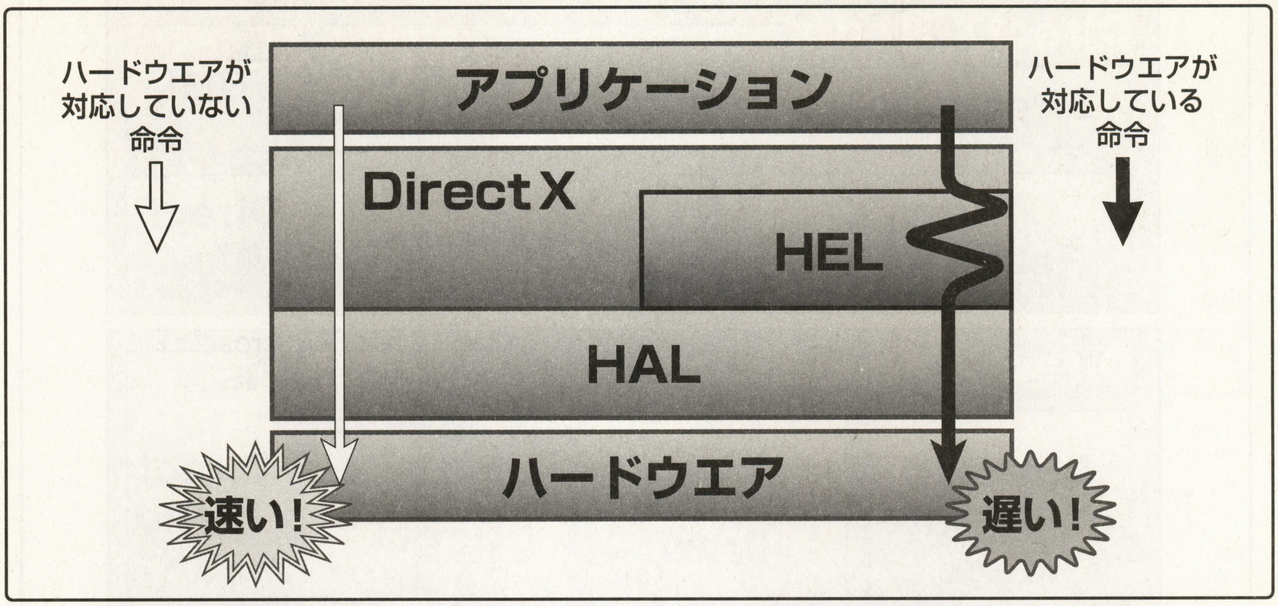
ここで，DirectXが誕生するまでの，Windowsゲームの歴史を振り返ってみることにしましょう。

Windowsが世間に知られるようになったのは，あの「笑ってお仕事」のWindows 3.1からです。しかし，Windows3.1が爆発的に普及したにもかかわらず，ゲームは依然としてDOSベースのものが圧倒的でした。このころは「仕事はWindows，ゲームはDOSで」という人も多かったと思います。

その原因の一つが，グラフィックの描画速度の問題です。Windowsでグラフィック（文字を含む）を描画するためには，Windowsが提供する『GDI*1』というライブラリを使用しなければなりませんでした。しかし，このGDIの処理速度が非常に遅かったのです。

描画が遅くてもかまわないパズルなどのテーブル・ゲームはいいのですが，リアルタイム処理や高速描画，高度な3D処理が要求されるアクション・ゲームには向きません。まさしく，お仕事のためのWindowsだったわけです。

*1　GDI
Graphical Device Interface（グラフィカル・デバイス・インターフェース）の略。
グラフィック処理に関する機能を提供するライブラリのこと。



《第1図》これがDirectXのしくみだ。ハードが対応していない場合も，HELを経由するため命令は実行されるが，処理は遅くなる

また，Windowsゲームが普及しなかったのは，このような性能面だけでなく，MS-DOSゲームをWindowsへ移植するむずかしさもありました。著名なゲームのWindows版がなかなか登場しなかったのは，こうした理由からです。

WinG経由，そして現在地のDirectX

そんな状況の中，マイクロソフトは高速なグラフィック・ライブラリ『WinG（ウィン・ジー）』を提供しました。

これをきっかけに，Windowsゲーム市場がにぎわいだした感じがします。ただし，このWinGもGDIよりは高速ですが，ハードウエアが持つ性能を十分に引きだしたとはいえません。

マイクロソフトとしては「MS-DOSや家庭用ゲーム，アーケード・ゲームのタイトルをWindowsに早く移植してほしい」，ゲーム・メーカーからは「Windowsへ簡単に移植でき快適に動くようにしたい」という要求も高かったわけです。

そしてついに，これらを解決すべき日がきました。Windowsのマルチメディア環境に，革命的な新技術が発表されたのです。それが，この連載のテーマであるDirectXです。

当初はDirectXではなく，『Microsoft（マイクロソフト） Game SDK for Windows95（ゲーム エスデイケイフォー ウィンドウズ）』という名前でした。その後，このテクノロジーはゲーム以外の用途にも使えるように，単にDirectXと呼ぶようになったのです。

DirectXはつぎつぎとバージョン・アップを繰り返し，今では機能の追加や最適化を行なってバージョン5となっています。

それではつぎに，「この連載でDirectXプログラミングするにあたって，DirectX対応のビデオカードを用意する必要はあるの？」ということを考えてみましょう。

DirectXのしくみを見てみよう

Windowsで動作するアプリケーションは，Windowsの共通の『API[*2]』を呼びだすことで，いろいろな機能を実現します。ですから，MS-DOSのようにアプリケーションから直接ハードウエアの機能にアクセスはすることは許されません。

つまり，

**●ハードに直接アクセスできない→
ハードが持つ性能を十分に引きだせない**

**●ハードに直接アクセスする→
ハードに依存してしまう**

という関係が浮かんできます。

要するに，「Windowsのアプリケーションはハードウエアに依存しない」という前提条件ために，ハード固有の機能による高速化には目をつぶってきたのです。

そこで，DirectXは第1図のようなしくみを取り入れました。アプリケーションは，DirectXが提供する共通のAPIを呼びだします。つぎに，呼ばれたAPIの機能がハードで実現できる場合は，『HAL（ハル）[*3]』を通してそれをハード上で処理させます。

しかし，すべてのハードにその機能が備わっているとは限りません。だからといって，あるボードでは動くが別のメーカーのボードでは動かなかったり，ある特定のAPIだけ使えないということは許されないのです。

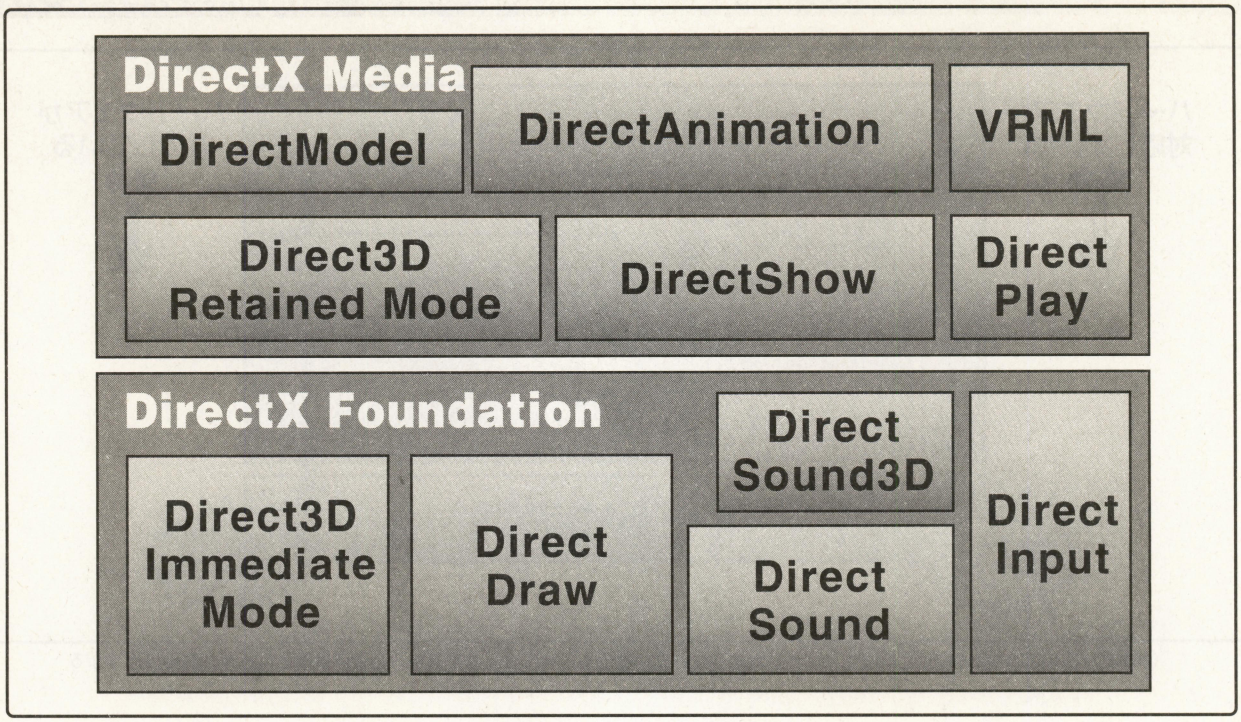
それでは，ハードが機能を持っていない場合はどうするのでしょうか？　それは，『HEL（ヘル）[*4]』と呼ばれる部分でその機能を実現することになります。これは，ソフト処理により，可能な限り同じ結果をだそうとするものです。

このHALとHELのしくみを取り入れた

*2　API
Application Program Interface（アプリケーション・プログラム・インターフェース）の略。基本ソフトであるOSが，アプリケーションに対して公開する一連の関数の集まり。

*3　HAL
Hardware Abstraction Layer（ハードウエア・アブストラクション・レイヤー）の略。ハードウエアに依存したコードを含む，デバイス・ドライバのこと。

*4　HEL
Hardware Emulation Layer（ハードウエア・エミュレーション・レイヤー）の略。ハードウエアにない機能を，ソフトウエアで実行（エミュレーション）するためのプログラム。



《第2図》これがDirectXの仲間だ！

ことで，プログラマーはハードの細かな仕様のちがいを意識することなく，DirectXが提供するAPIを心置きなく使えるようになるのです。

もちろん，HALを通してハード上で処理するほうが速いのはいうまでもありません。HALは，そのハードを制御するデバイス・ドライバ*5そのもので，それぞれのボード・メーカーから提供されます。

ここで，「DirectX対応のボードが必要か？」という疑問が解決したと思います。すでに説明したように，あれば快適に動きますが，なくてもそれなりに動きますので，安心してください（サウンド・ボードがなくてもDirectSoundを使って音はだせるのか，と言われるとちょっと困るけれど）。

DirectXには仲間がいる！

つぎに，第2図を見てください。このように，DirectXはその機能や用途によって『DirectX Foundation（ファンデーション）』と『DirectX Media（メディア）』の二つのグループにわけられます。

ハードのすぐ上に組み立てられているのがDirectX Foundationで，低レベルなAPIを提供しています。そして，DirectX Foundationの各機能を使いやすく統合させたものが，DirectX Mediaです。

それでは，簡単にDirectXのメンバーを紹介します。いろいろな種類がありますが，全部を覚え切る必要はありません。まずは「こんなものがあるんだなぁ」くらいで読んでください。

●DirectDraw（ダイレクト・ドロー）



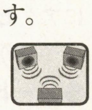
2Dグラフィックス関連のAPIを提供します。DirectXテクノロジーの中で最初に開発されたもので，重要な機能の一部です。

●DirectSound（ダイレクト・サウンド）



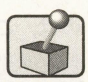
レイテンシ（待ち時間）の少ないサウンド再生や，音量・バランス・周波数の調整，ハード／ソフトでのミキシング（音声合成）など，オーディオに関する多彩な機能を提供します。バージョン5からは，キャプチャ機能も追加されています。

●DirectSound3D（ダイレクト・サウンド・スリーディ）



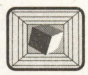
DirectSoundを拡張したものです。リスナー（聞く人）と音源を3D空間にマッピングすることで音の聞こえてくる方角や強弱，ドップラー効果などが得られます。

●DirectInput（ダイレクト・インプット）



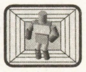
マウスやキーボード，ジョイスティックなどの入力機器を，直接サポートします。バージョン5からは，ジョイスティックを振動させたり力をあたえたりする“フォース・フィードバック機能”も利用できます。

●Direct3D Immediate Mode（ダイレクト・スリーディ・イミディエイト・モード）



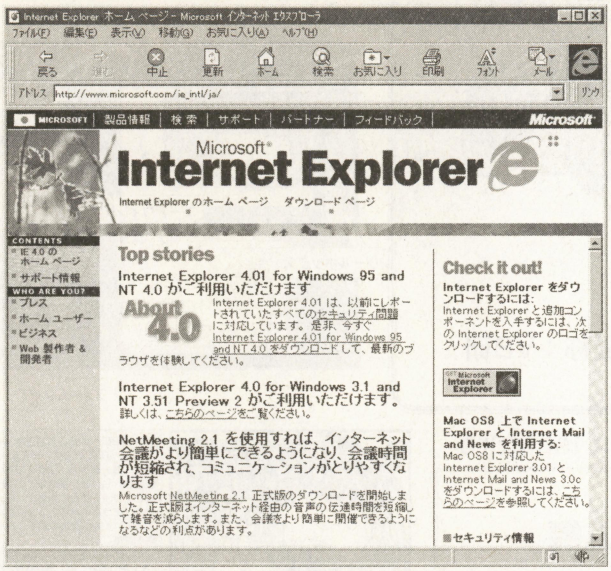
「直接モード」とも呼ばれ，3Dグラフィックス処理に関する低レベルなAPIを提供します。DirectDrawと統合されていて，高速な3D処理を実現します。

●Direct3D Retained Mode（ダイレクト・スリーディ・リテインド・モード）

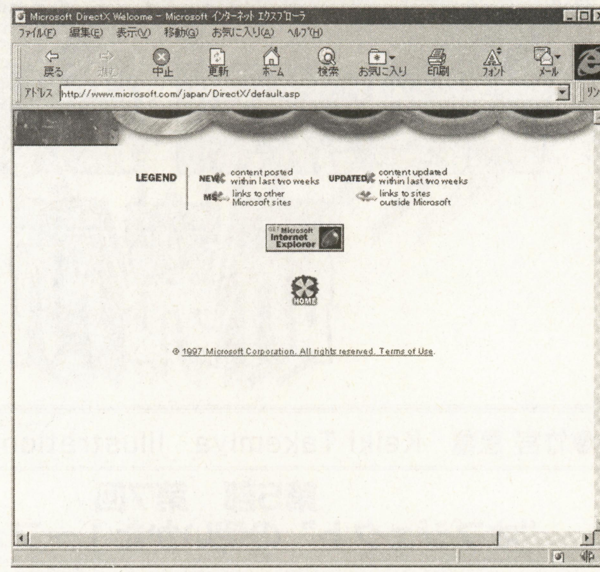


「保守モード」とも呼ばれ，3Dオブジェクトの操作，3Dグラフィックスの処理を簡単に扱えるように設計されています。Direct3D Immediate Modeの上に組み立てられています。

＊5　デバイス・ドライバ
ある特定の機器やボード（プリンタやビデオカード，サウンド・ボードなど）を制御するための，機種固有のプログラムのこと。プリンタ・ドライバなどが相当する。

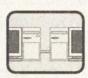


《第3図》マイクロソフトのホームページhttp://www.microsoft.com/ie_intl/ja/。ここで，インターネットエクスプローラ4.0を入手できる



《第4図》http://www.microsoft.com/Japan/DirectX/default.aspでは，DirectXに関する開発者向けキットをダウンロードすることが可能だ

●DirectPlay（ダイレクト・プレイ）



RS-232C通信やネットワーク，またインターネットで対戦するマルチ・プレイヤー・ゲームなどのために必要な，通信機能とサーバ機能を提供します。

●DirectShow（ダイレクト・ショー）



ハイ・クオリティなオーディオ&ビデオの再生機能を提供します。従来の『Active Movie』から名前が変更されたものです。

AVIビデオ，QuickTimeムービー，MPEGビデオ&オーディオ，ウェーブ・オーディオ，MIDIなど，さまざまなメディア・フォーマットが扱えます。また，Direct Show ActiveMovieコントロールを提供します。

●DirectAnimation（ダイレクト・アニメーション）



2Dや3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルなAPIを提供します。

これらの他にも，航空機や自動車などの設計のような大規模モデリングをサポートする『DirectModel』や，インターネット・ブラウザ上で3D物体を自由に動すような『VRML（Virtual Reality Modeling Language)』，アプリケーションがDirectXをインストールするためのAPIである『DirectSetup』などがあります。

DirectXを楽しむために必要なモノ

ここまで読んで，「よし，DirectXプログラミングをはじめるぞ！」と思った人は，第1表のソフトを用意をする必要があります。

とりあえず，必要最低限として『インターネットエクスプローラ4.01（以降IE4と略)』だけでも入手しておいてください。IE4には，DirectXのランタイム・モジュールがいくつか含まれています。これを使って，DirectAnimationやDirectShowなどをVBScriptで組んで，その場で動かしてみることができます。おまけに，DirectShow Active Movieコントロールも付いています。

他のものは，興味を持ったらそろえていってください。Visual Basic以外は，マイクロソフトのホームページから無償でダウンロードできます。

このうちSDKは，Software Development Kitの略で，要は開発者向けのキットのことです。マニュアルや仕様書，ランタイム・モジュール，ライブラリ，ヘッダ・ファイル，ツール，サンプル・プログラムなどのが含まれています。プログラマーには，必須アイテムといっていいでしょう。

まとめ

今回は第1回ということで，DirectXが登場するまでの歴史やしくみを紹介しました。ちょっと概念的な説明で終わってしまいましたが，DirectXがどのようなものなのか，少しは理解していただけたと思います。

次回から，実際にプログラミングをはじめていきます。ご期待ください！

《第1表》DirectXプログラミングに必要なソフトウエア

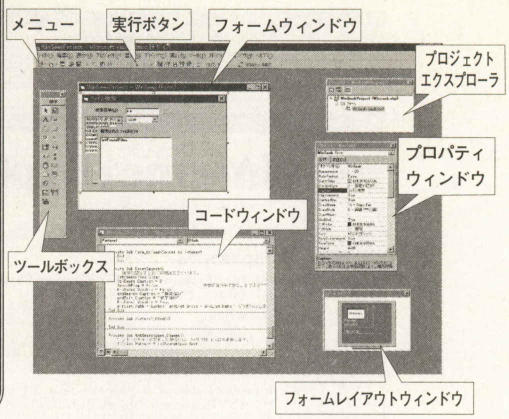
製品名	価格／入手先アドレス
Microsoft Visual Basic Version 5.0	23,800円（ラーニング版）
Microsoft Internet Explorer 4.01 for Windows95	http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/
Microsoft DirectX 5.0 Software Development Kit	http://www.microsoft.com/Japan/DirectX/default.asp
Microsoft DirectX Media 5.1 Software Development Kit	

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic 研究所

ビジュアル　ベーシック

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第7回
“オブジェクト”の使いかた①～フォーム編

基礎編をお送りしている第5部も，第7回を迎えました。前回までは，変数やオブジェクトなどの概念的な話が続き，チッとむずかしかったかと思います。しかしこの概念は，VBプログラミングを理解するうえで重要です。しっかり復習しておいてね！　今月から，基本的なVBの各種オブジェクトの使いかたを紹介していきます～。



（右）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住，もうすぐ誕生日で32♥）。はじめてフットサルに挑戦！　その結果は…「動けなくなるとすぐに戦力外になって，人間のクズになる～」。体力不足を痛感。

（左）第5部なのに，助手4号。なななんと，飼い猫が神様に召されて星になってしまった★　そゆわけで石黒純さん，今月からイラストは，黒猫「紋次郎」からキジ猫「ちゅう太」に変更してけろっこ。以上，伝言終わり。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/jp/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

3月はお誕生日でウキウキ

所長　はぁ～い，読者のみんな，春を迎えてウキウキしているかぁ～い。

助手　何またうかれてるんだよぉ。「ウキウキ」とか，死語を使うのやめろよなぁ。

所長　えっへん。3月といえば，山々の雪解けとともに足もとも軽くなり，心躍る季節。そんな季節の3月10日は，ワタクシの誕生日なの～♥　誕生日を迎えて，ますますハッスルしていま～す。モーレツ！

助手　くらくら～。ハ，ハッスルって，20年ぶりくらいに聞いたわ。あのね，32歳にもなって，誕生日ぐらいで喜ぶなよな。

所長　30を過ぎたあたりから，ツラくなくなりましたぁ。やっぱ人生，面白オカシク生きなきゃね。おっと，ここで一つ注意！　読者のみなさん，プレゼントはご遠慮願おうか。

助手　誰もやらんよ。先月おねだりしたチョコも，結局こなかったじゃん。

所長　ななな，なぜそれを知っている！

助手　まぁ，家でサミシ～く“一人鍋”やったり，その残りものを弁当にしてるようじゃまだまだダメだね。しばらくは独身決定だぁ。わたしはヤモメ？

所長　が，がーん！

オブジェクト第1弾はフォームの構成！

所長　そんなわけで，今月からオブジェクトの使いかたを紹介していきま～す。第1弾は，フォームの使いかたよ。

助手　おっ，本題に入りましたな。

所長　VBのフォームは，みなさんがいつもWindowsで見ている，四角いウィンドウのこと。VBでは，このフォームを土台にして，画面デザインを行なっていくのだ。フォームは，コントロールを配置したり，グラフィックやテキストを表示する機能を持っている。

助手　むか～し，くわしく紹介していたね。忘れた人は，’97年10月号を見よ！

所長　それではここで，**第1図**を見ていただきたい。フォームは，このような要素から構成されてるのだ。

助手　ふ～ん，それぞれ名前が付いているのね。

所長　うむ。それでは，一つずつ紹介していこう。各要素は，つぎのような機能を持っているぞ。

● タイトルバー

ウィンドウのタイトルが表示される領域です。ゲーム名などを，ここに表示することになります。

● コントロールメニューボックス

ウィンドウに対して，移動／サイズ変更／閉じるなどの操作を提供するメニュー。

● 最大化ボタン

ウィンドウをフル・スクリーン表示にするボタンです。

● 最小化ボタン

ウィンドウを非表示にするボタンです。タスクバーの中（Windowsの[スタート]ボタンの隣）に格納されるイメージとなります。

● 閉じるボタン

ウィンドウを閉じるボタンです。プログラムが終了します。

● 表示領域

プログラムが利用する領域です。ここに文字やグラフィック，ボタンなどを表

《第1表》ウィンドウの表示スタイル関連

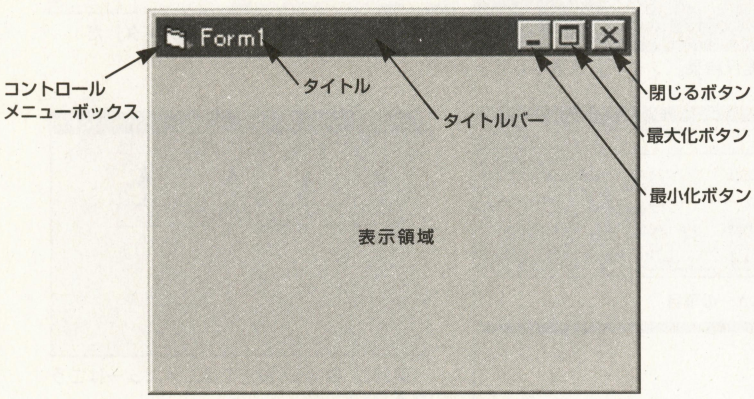
プロパティ	機能
Appearance	3D表示設定
BackColor	ウィンドウの背景色
ForeColor	ウィンドウの表示色
BorderStyle	ウィンドウの表示スタイル
Caption	タイトルバーに表示する文字列
ControlBox	コントロールメニューボックスの表示／非表示設定

《第2表》ウィンドウに関する設定

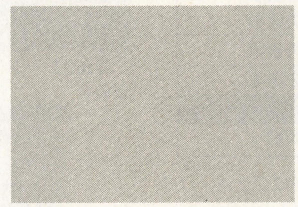
プロパティ	機能
Width	ウィンドウの幅
Height	ウィンドウの高さ
Left	ウィンドウの位置
Top	ウィンドウの位置
Moveable	ウィンドウが移動可能かどうかの設定
MousePointer	マウスのポインタの種類の設定
WindowState	ウィンドウの表示状態

《第3表》グラフィック関連

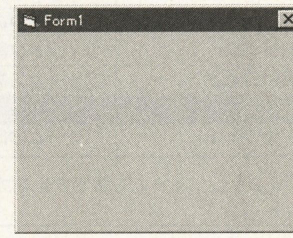
プロパティ	機能
AutoRedraw	表示継続属性
DrawMode	描写方法
DrawStype	線の種類
FillColor	塗りつぶしの色
FillStype	塗りつぶしパターン
Font	表示するフォント
Picture	表示するイメージ
ScaleMode	座標系



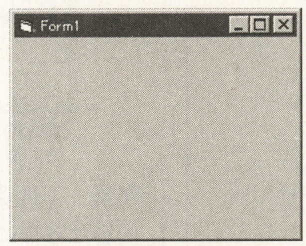
《第1図》フォームの構成



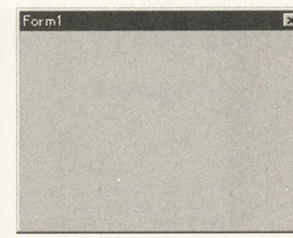
《第2図》「0-なし」の場合のフォーム。画面を専有したり，タイトル表示を行なう場合に使用する



《第3図》「1-固定」「3-固定ダイアログ」の場合のフォーム



《第4図》「2-可変」の場合のフォーム。一般的なウィンドウがこれだ



《第5図》「4-固定ツールウィンドウ」「5-可変ツールウィンドウ」の場合のフォーム

示します。

助手　Windowsアプリケーションには，だいたいこの要素はあるよね。

所長　うむ。要するにフォームはウィンドウのことなので，プログラム実行時には他にも移動したり，サイズを変更したりすることができるのだ。また，後述するが，タイトルやボタンを表示させないこともできるぞ。

フォームの見た目を変更してみる

所長　フォームは，多くのプロパティを持つという特徴がある。

助手　プロパティとは，属性ですな。うーん，'97年10月号は役に立つなぁ。

所長　このプロパティを大まかに分類すると，つぎのようにわけることができる。

●ウィンドウの表示スタイル関連

●ウィンドウに関する設定

●グラフィック関連

所長　これらのプロパティを，第1表～第3表にあげておくぞ。

助手　いや～ん。たくさんあるのね。

所長　一度に全部覚える必要はないので，ゆっくりと習得してほしい。それじゃあ例として，実際にBorderStyleプロパティを変化させて，フォームの見た目を変化させてみよう。

助手　ボーダースタイルって何？　ダブダブのカッコで座り込んでいる人？

所長　BorderStyleプロパティとは，フォームのベース・スタイルを変えるもの。つぎの6種類に設定することができるぞ。

●0-なし（第2図）

ウィンドウのタイトルバーや枠がないフォームです。起動時のタイトル・イメージを表示したり，フル・スクリーンで画面を表示する場合に使います。

●1-固定（第3図）

ウィンドウのサイズ変更をできなくするフォームです。コントロールメニューボックス，タイトルバー，閉じるボタンがあります。

●2-可変（第4図）

ウィンドウのサイズ変更が可能なフォームです。フォームの各要素は全部装備されます。

●3-固定ダイアログ（第3図）

見た目は「1-固定」と同じですが，タスクバーに含まれません。一時的な入力作業用のウィンドウとして使います。

●4-固定ツールウィンドウ（第5図）

ツールパレット用のフォームです。標準のウィンドウよりタイトルバーの幅が狭く，タスクバーには含まれません。VBのツールボックスのように，パレットウィンドウとして使います。

●5-可変ツールウィンドウ（第5図）

ウィンドウ・サイズが変更可能なツールウィンドウです。見た目は，「4-固定ツールウィンドウ」と同じです。

所長　一般的なプログラムでは，メイン・ウィンドウとして「1-固定」か「2-可変」のフォームを使い，その他の種類のフォームは必要に応じて利用することになるだろう。

メソッドとプロパティでフォームの操作

所長　おつぎは，フォームの操作について。フォームは，用意されているメソッドを実行したり，プロパティを変化させることにより，いろいろな操作が可能となる。

助手　メソッドって，何だっけ？　10月号には書いてないぞ。

所長　でたよモノ忘れが。先月やったじゃん，オブジェクトには，つぎの要素が

《第2表》プロパティの参照と代入の例

●グラフィック描画	
Line	直線を引く
Circle	円を描く
PaintPicture	イメージ描画
PSet	点を打つ
Print	文字列の表示
Cls	ウィンドウのクリア
●ウインドウ関連	
Hide	ウィンドウの非表示
Show	ウィンドウの表示
Move	ウィンドウの移動
Refresh	ウィンドウ再表示
SetFocus	フォーカスを得る
●印刷	
PrintForm	フォームの印刷

《リスト1》フォームを落下させるプログラム・リスト

```
Option Explicit

  Private Sub Form_Load()
      Dim n%, myTop%

      n = 0
      myTop = Top

      'フォームを表示する
      Show

      Do

        If Top >= (Screen.Height - Height) Then
            n = -(Abs(n) - 4)
        ElseIf Top >= myTop Then
            n = n + 4
        End If

        'フォームを移動する
        Move Left, Top + n

        DoEvents

      Loop

  End Sub
```

あるって。

①物の性質　　…プロパティ
②物の機能　　…メソッド
③物の状態変化 …イベント

助手　あぁ，メソッドは機能のことね。思いだしたよアメとムチ。

所長　フォームには，大きく分類するとつぎの種類のメソッドがあるぞ（**第4表**）。

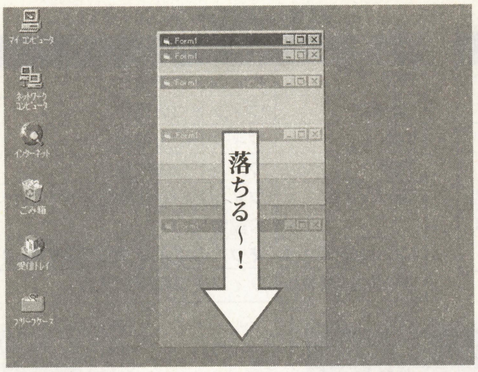
●グラフィック描写
●ウインドウ関連
●印刷

所長　それぞれのグラフィック描写に関しては，次回以降でくわしく説明しよう。

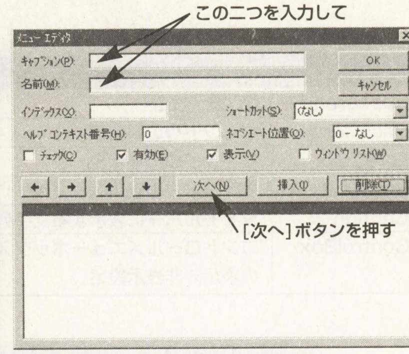
助手　何か，また具体例あげてよ。

所長　それじゃあ，ウィンドウ関連の操作のサンプル・プログラムを作ろうかね。**リスト1**は，ウィンドウがデスクトップ上を落下するプログラムだ（**第6図**）。

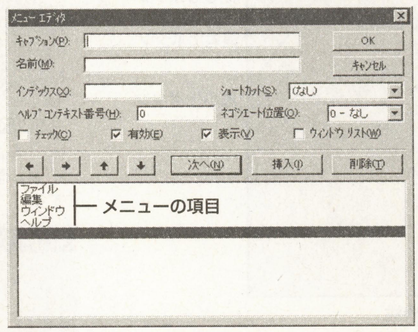
助手　わー，おもちろい！　たのしいぷろぐらむだね。



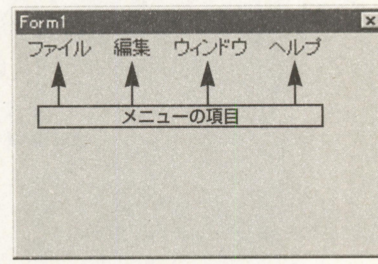
《第6図》リスト1の実行結果。フォームが落下しちゃうのだ



《第7図》これが『メニューエディタ』だ！



《第8図》メニューエディタで，メニューを設定しているところ



《第9図》第8図の設定では，メニューはこうなる

所長　子供受けですかい。プログラムの内容は非常に簡単で，Moveメソッドを使ってウィンドウを動かしているだけなのだ。

大量発生するフォームのイベント

所長　フォームは，プログラム作成の土台となるものである。そのため，非常にさまざまなイベントが発生するのだ。大別すると，つぎのような種類がある。

●キーボード関連
●マウス関連
●ウィンドウ関連
●システム関連

助手　うーん，これまた種類が多いね。げんなり～。ジュビロにいるのはゴンなり～。

所長　これらのイベント中でよく使われるのが，Loadイベントだ。このLoadイベントは，プログラム起動時に最初に呼びだされるイベントである。そのため，このイベントプロシージャ内で各種の初期化処理が行なわれる場合が多くなる。

フォームにメニューを付けてみた

所長　それでは，フォーム習得の最後として，Windowsのプログラムにおなじみのメニューを作ってみよう。VBでは『メニューエディタ』を使うことで，フォームに簡単にメニューを加えることができるぞ。

助手　人間，楽が一番だよね。

所長　メニューの作りかたは，つぎの手順で行なうことになる。

①メニューエディタの起動

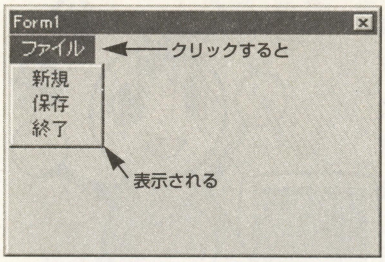
VBのメニューから[ツール]-[メニューエディタ]を選択してください。すると，**第7図**のようなメニューエディタが起動します。

②キャプションと名前の設定

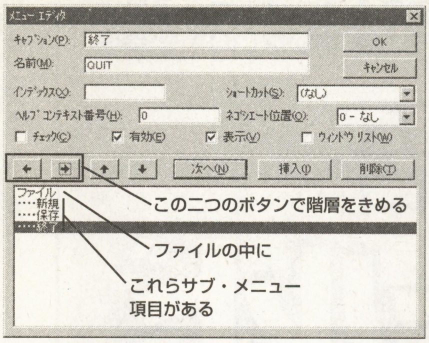
画面上部にある“キャプション”と“名前”を入力します。キャプションはメニューに表示される文字列なので「ファイル」，名前はオブジェクト名なので「file1」などのように設定します（半角英数字）。メニューのイベントやプロパティは，この名前によって識別されます。

③メニュー項目の編集

[次へ]ボタンを押すことで，その下のメニューが設定可能になります。他にも[挿入][削除][↑][↓]ボタンを使うことで，メニューを自由に編集することができます。たとえば，**第8図**のようにメニューを設定すると，**第9図**のようなメニューにな



《第10図》サブ・メニューを設定したフォーム



《第11図》サブ・メニューは，このように階層化して設定する

《第5表》フォームのイベントの種類

●キーボード関連	
KeyDown	キーが押された
KeyUp	押されていたキーが離された
KeyPress	キーが押されて離された
●マウス関連	
MouseDown	マウスボタンが押された
MouseUp	マウスボタンが離された
MouseMove	マウスの移動
Click	マウスボタンがシングル・クリックされた
DblClick	マウスボタンがダブル・クリックされた
●ウィンドウ関連	
GotFocus	入力フォーカスを得た
LostFocus	入力フォーカスを失った
Resize	フォームの大きさが変わった
Paint	画面の再描写が必要
●システム関連	
Load	フォームがメモリ上にロードされた

ります。

④サブ・メニューの設定

普通のメニューは，これまで作った項目をクリックすると，第10図のようにサブ・メニューが表示されますね。このサブ・メニューを設定するには，[←][→]ボタンを使ってメニューのレベルを設定します（第11図）。

⑤メニューの使いかた

メニューが選択されたときは，Clickイベントが発生します。メニューのイベントプロシージャ名は，“名前_Click”というプロシージャになります。

メニューを選択不可の状態にするには，EnabledプロパティをFalseに設定してください。メニューにチェック・マークを表示するには，CheckedプロパティをTrueに設定します。

まとめ　フォームは完璧　あとは体力よ

所長　というわけで，今月はフォームの使いかたを紹介してきた。うーん，何かプログラミング～って感じになってきたね。

助手　あのさ，かくしていたことあるんだけど，話していい？

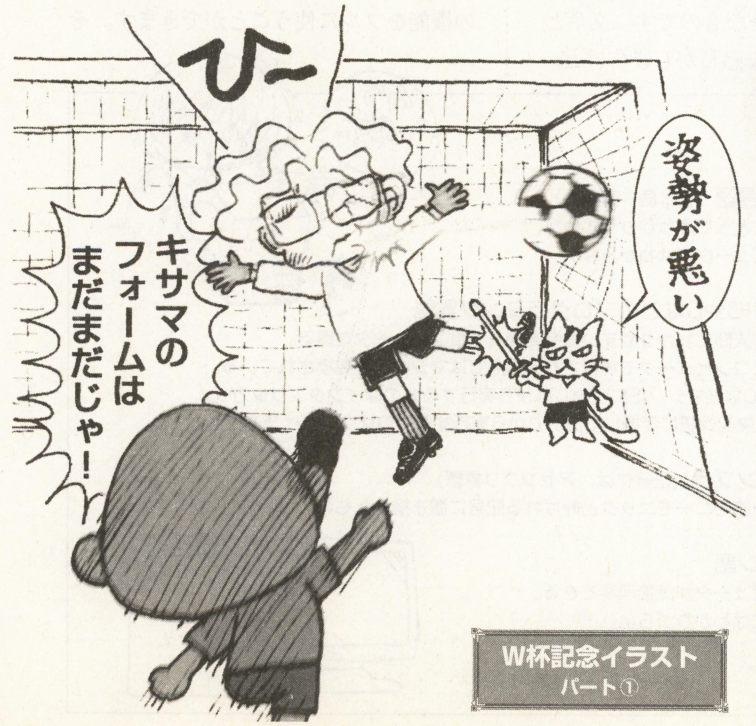
所長　ん，何じゃろ？

助手　ついに待ちに待った『Newton MessagePad2100日本語版』発売なり～。くわしくはhttp://www.enfour.co.jp/を見てね。しかも発売日はね，ワシの誕生日である3月31日なのだ。しかし，価格188,000円とちと高め。うぃ～，納得できる価格ではあるんだけど，そんな高いの買えないぞ。誕生日プレゼントに買ってよパパ～ん。

所長　パパ？　誰がパパ？　なぁんだ，助手君も3月生まれなんだ。奇遇じゃ～ん。ところでキミ，いくつになったの？

助手　それは永遠のヒ・ミ・チュ。所長もヤマト世代なら永遠は「とわ」って呼んでね。結婚して子供生まれたら，永遠って名前付けてよ。竹宮永遠。たけみやとは？　く，く，く，あーおかしいぞなもし。

所長　えー，助手が風邪ひいててイッちゃってるんで，今月はこれで終了させていただきます～。やっぱり，基礎体力は大切だよね。それじゃ，また来月をお楽しみに～！



W杯記念イラスト
パート①

Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

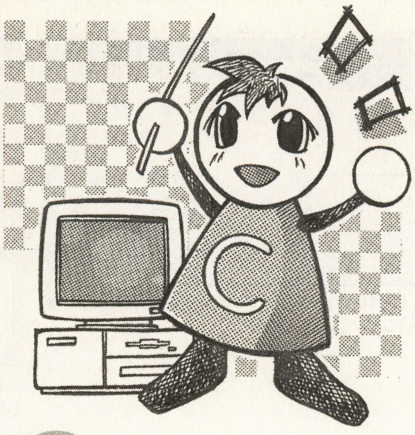


■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント④』係

■'98年2月号の当選者は，奥山将光さん（秋田県平鹿郡・14歳），鈴木努さん（東京都葛飾区・23歳），木藤俊一さん（長野市・17歳）です。おめでとうございます！

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部　第1回　プログラミング言語とは

四辻孝文（すたじおのま）

私もとうとうDOS/V機を買いました。SONYのVAIOです。今までも仕事場のマシンを使ってはいたんですが，自分では持ってなかったんです（今までは仕事場のFMVと，家のMSXでこの原稿を書いてました）。スキャナとタブレットを買ったので（衝動買いとも言う），CG環境がそろっていい感じです。

新たな気分でGO

4月です。新学期です。これから学校でC言語を始めるという人も多いかと思います。今回から，またはじめからもっとわかりやすく解説していこうと思います。

プログラミング言語とは作られた言葉!?

さて，これは「C言語」の講座ですよね。そしてC言語は「プログラミング言語です」。それじゃプログラミング言語ってなんでしょうか？

「言語」って付いているくらいだから，きっと「日本語」とか「英語」とかの仲間？　こう思うかもしれません。でも，プログラミング言語はそういった話すための言語とはちょっとちがいます。

まず一番のちがいは「作られた」言語であるということです。一般的に言っている「言語」というのは，誰か特定の人物が作ったわけではありませんよね。長い年月をかけてだんだんと形になってきたんだと思います。「作られた」というより「発生した」という感じかもしれません。

それに対して「プログラミング言語」というのはコンピュータを使うために作られた言語です。コンピュータは「マシン語」と呼ばれる2進数の命令しか理解できません。これは人間にとってはとっても分かりづらいので，もっと人間の言葉に近い言語で，コンピュータを使えるように作られたのがプログラミング言語だというわけです。たとえば「BASIC」は1965年にダートマス大学のJ.G. KemenyとT.E.Kurtzが発表した，教育用のプログラミング言語です。

プログラム＝文章といえる

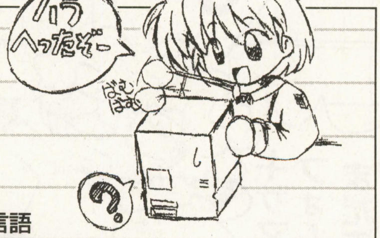
プログラムとはプログラミング言語で書かれた文章のようなものです。文章というとちょっと変な感じがしますけど，BASICにはBASICの，C言語にはC言語の文法があって，それにしたがって記述されているんですから，文章と言えなくもないかもしれませんね。

プログラムは基本的にコンピュータへの命令が並んだものです。

コンピュータはマシン語のレベルでは，すごく単純なことしかできません。その単純な動作の組み合わせで，複雑な処理を行なっているわけです。

マシン語とアセンブラ（マシン語を単語に置き換えたもの）は「低級言語」と呼ばれます。これは別に質が低いという意味じゃなくて，コンピュータをハードに近い部分でコントロールすることができるという意味です。そのコンピュータの機能をフルに使うことができます。そ

より人間に近い
高級言語

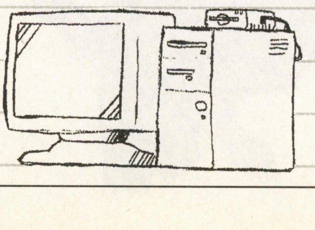


●自然言語（日本語，英語…）
※人間にとってはわかりやすいが，コンピュータにはわからない。

●BASICやCなどのプログラミング言語
※比較的人間にわかりやすい命令を使ってコンピュータを操る。
※実際にコンピュータで実行される時点ではマシン語に変換されている。
※BASICなどマシン語に変換しながら実行するものはインタプリタ方式。
※Cなどマシン語に変換しておいてから実行するものはコンパイラ方式。

●アセンブラ（正確には，アセンブリ言語）
※マシン語をニーモニックと呼ばれる記号に置き換えたもの。

●マシン語
※コンピュータが直接理解できる。
※人間にはわかりづらい。



よりハードに近い
低級言語

のかわりに低級言語でプログラムを組むには，そのハードをよく知っていなければいけません。それに大きな問題として「プログラムの互換性がない」というのがあります。

それに対して，BASICやC言語は「高級言語」と呼ばれます。これらの言語は(マシン語やアセンブラよりは)人間に分かりやすいようにできていて，機種ごとに少しの差はありますが，基本的に同じプログラムを組むことができます。

低級言語では基本的に，命令一つは，コンピュータの実際の1命令にあたります。だから簡単なことをするにも，比較的長いプログラムになります。

高級言語のプログラムでは，命令一つは，ほとんどの場合，実際にはコンピュータの命令をいくつか組み合わせたものになります。高級言語では機能ごとに命令が用意されていて，その機能の組み合わせでプログラムを作っていきます。

この，「ある機能を持った命令の組み合わせでプログラムを作る」というのは，言葉だけでは分かりにくいと思うので，ちょっと別のものを例にして説明してみますね。



電話をかけるには，どうすればいい？

例にあげるのは「電話をかける」という動作です。これをおおまかに分解すると

①受話器をとる
②相手の番号を押す（まわす）
③話す
④電話を切る

こんな感じになるでしょうか？

この四つの動作が集まって「電話をかける」という動作を構成しています。でも，これではまだ部品として大きすぎるので，さらに分解します。

①―①受話器をに手をかける
①―②受話器をにぎる
①―③受話器を持ち上げる
①―④受話器を耳にあてる
②―①ボタンに指を持っていく
②―②相手の番号のボタンを押す
②―③相手の番号を押し終わっていなければ，②―①へもどる
③―①話す

・
・
・

これぐらい細かいと，どうすればいいかが明白になってきましたね。でも，実際にプログラムで命令となるレベルとしては，もう少し細かいです。受話器を持ち上げるという動作をもっと細かくすると

①―①―①受話器の位置を確認する
①―①―②手をのばす
①―①―③手を開く
①―①―④受話器の上に手を置く
①―②―①手をにぎる
①―③―①手を持ち上げる

となって，プログラムの命令単位の感覚としてはこのぐらいですかね。実際にはエラーのチェック（受話器をつかみ損ねたらどうするかとか，受話器を逆にあてたらどうするとかの処理）などがはいるので，もっと複雑になるんですけどね。

そしてここでは，「受話器を」ということをできるだけ書かないようにしました。これは，たとえば「手をにぎる」という動作は，何も受話器をつかむためのものではないですよね？ ドアのノブを握るのにも使えますし，握手にだって使えます。高級言語に用意されている命令は，ほとんどが汎用的に使えるものになっています。ある特定のものだけにしか使えないわけではないんですね。それはちょうど「手をにぎる」という動作がいろいろな目的に使えるようなものです。

動作を細かく分割していく，ということを突き詰めていくと「筋肉を収縮させる」とか「細胞に酸素を渡す」とかどんどん細かくなっていきます。マシン語のプログラムはこれに近く，実際のコンピュータの動作をコントロールすることになります。



プログラミングの能力はアルゴリズム

私はプログラミングの能力とは，この「ある動作を順序だてて考えられる力」だと思います。なにか問題があたえられたら，それをどうやって実現するか？ それがわかればプログラムは組めます。

ある機能を実現するための方法を「アルゴリズム」といいます。このアルゴリズムを多く知っている，また知らなくても思い付くことができるというのが，プログラミングの能力があるということだと思います。あるプログラミング言語の書式にいくらくわしくても，アルゴリズムを考える力がなければ，どうしようもないんです。

C言語について

C言語は1972年にAT＆Tベル研究所のD M.Ritchieによって開発されたプログラミング言語で，もともとはUNIX（Cが開発されたOS）を書き直すために作られたものです。

Cはコンパイラ方式のプログラミング言語であるため，BASICなどのインタプリタ方式よりも高速に動作するものが作れます。処理系によっては，直接メモリやレジスタをアクセスできるものもあるので，ほとんどCで作れないアプリケーションはないといえます。

そして，Cのプログラムは関数の集まりでできているという特徴があります。Cでの命令は，特別な文ではなく，ライブラリ関数に用意されている関数なんです。

ちょっと難しくなってしまいましたね。今のことはわからなくても別にかまいません。これからだんだんと説明していきますからね。

ところで，C言語の名前の由来って気になりませんか？「C」なんて変な名前ですよね。Cの意味は「Next to B」Bの次という意味です。これはCの前に「B」というプログラミング言語があったので「Bの次？ そんならCだろ」ってことでCという名前になったんだそうです。ちなみに「B」とは「BCPL」というプログラミング言語があって，それをもとにしたので「B」という名前になったんですね。

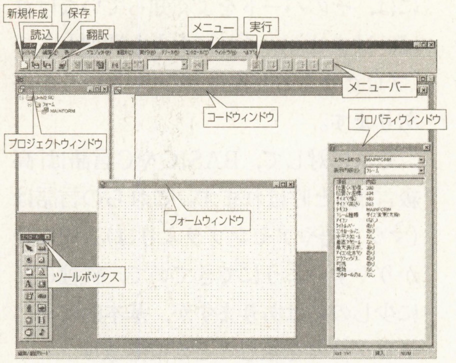
ついでなので，いろいろなプログラミング言語の名前の由来を書いてみました（第1表）。結構おもしろいですね。まぁ覚えていても，あんまり役にはたたないかもしれないけど，雑学として，ね。

《第1表》プログラミング言語の名前と由来

ALGOL（あるごる）	Algorithmic language（アルゴリズム言語）
B（びー）	もとになったBCPLから
BASIC（べーしっく）	Beginner's all-purpose symbolic instruction code（初心者用万能記号命令規約）
BCPL（びーじーぴーえる）	Basic CPL（基本CPL）CPLを改良したもの
C（しー）	Next to B（Bの次）
C++（しーぷらすぷらす）	Cのインクリメント（一つ進んだC）インクリメントをCでは「++」と書く
FORTH（ふぉーす）	Fourth generation language（第4世代言語）本当は「FORTH」としたかったんだけど，5文字しか使えなかったんだそうだ。
FORTUN（ふぉーとらん）	Formula translation（数式翻訳）
Pascal（ぱすかる）	17世紀の哲学者B.Pascalの名前から
PL／1（ぴーえるわん）	Programming language 1（プログラミング言語1）

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97（エフ・ベーシック） プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第5段階　初心者プログラマー必見！ 条件分岐をゲームに応用しよう！

そろそろ春の息吹が感じられるようになりましたね。みなさんは，何で春を実感するでしょうか？　梅が咲いたり，春一番が起きたり…，いろいろな条件がありますね。今月は，そんな条件判断をプログラムで行なう方法を紹介しましょう。



かんのゆうき (Yuuki Kanno)
Profile

東京都生まれ。小学生の時にFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派（笑）。書籍「F-BASIC97プログラミングのすべて」の売れ行きが気になる今日この頃。



F-BASIC97
価格35,000円
問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
動作環境
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上のCPU
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上

左は川向こうに森林，右は平野 キミはどっちに進む？

今月は，心理テスト風にはじめてみましょう。

あなたの目の前に，左右へ別れる道があります。左側の道は，川向こうにある深く険しい森へ続いています。右側の道の先には，平野が広がっているのが見えます。

あなたは，どちらの方向へ進みますか？

①左に進んで森に入る
②右の平野に進む

この心理テストの結果は最後に発表するとして，人間は条件があたえられるとどちらかを選びますね。このように，ある条件の結果，進む道（処理）をわけることを，プログラミングの世界では“条件分岐”と呼んでいます。

具体的な条件で パソコンに判断させせよう

今月は，この条件分岐をテーマに，プログラミングでの活用方法を紹介していきます。

といっても，パソコンが判断するのですから，上記の条件のような“あいまいな”条件ではありません。「点数が100を超えたら」「キーが押されたら」というような“具体的な”条件があって，処理がわかれることになります。

BASIC言語では，この条件分岐の命令は何種類か用意されています。

その中でもよく使われる命令として，「if～then…」があります。今回は，この条件分岐命令を使って，プログラムを作ってみることにします。

簡単なプログラムで 処理を見てみよう

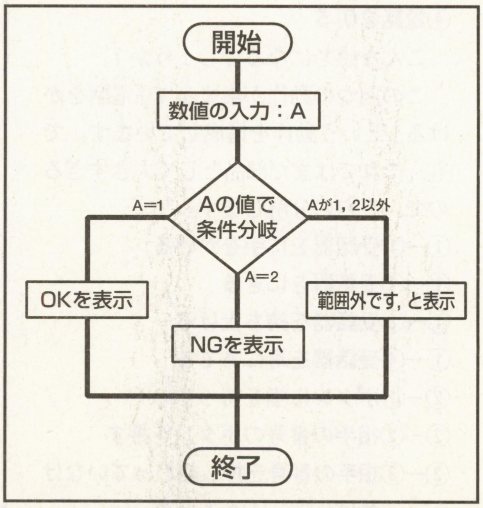
まずは最初に，簡単なプログラムを作って，その動作を確かめることにしましょう。つぎの例題1を考えてください。

> **●例題1**
> 変数を一つ用意し，その値が1ならば「OK」を，2であれば「NG」を表示します。また，それ以外の数値であった場合には「範囲外です」を表示してください。

この問題をプログラミングするためには，変数を一つ用意する必要があります。その数値を判断して，それぞれの文字を表示させるように，処理に移動します。

それでは，プログラムのフローチャートを作ってみましょう。フローチャートは，第1図のようになります。

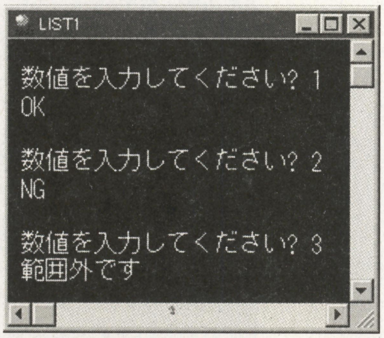
これからプログラムを作成すると，リスト1のようになります。1行ずつ紹介していきましょう。



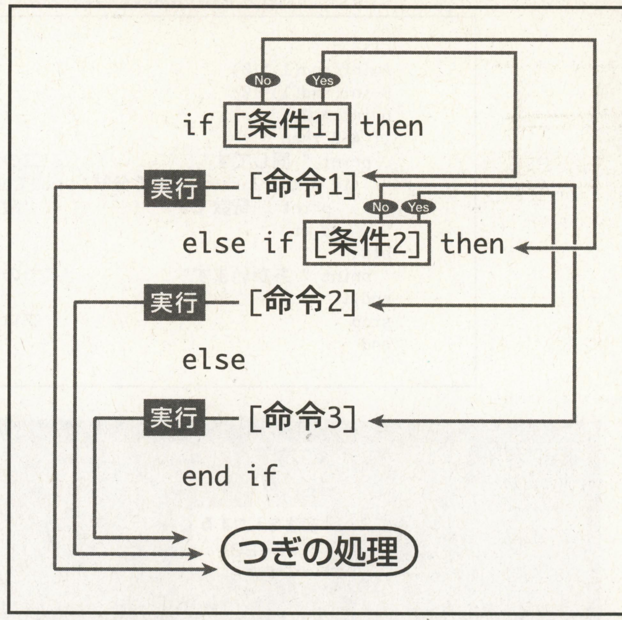
《第1図》例題1のフローチャート。条件分岐の基本だから，しっかり理解するようにしよう

《リスト1》例題1のプログラム・リスト

```
cls                             '画面消去
input"数値を入力してください";A  '数値入力
if A=1 then                     '条件分岐
    print "OK"        '1ならば「OK」と表示
else if A=2 then                '条件分岐
    print "NG"        '2ならば「NG」と表示
else                            '条件分岐
    print "範囲外です"     'それ以外の場合
end if                         '条件分岐終了
stop                         'プログラム一時停止
end                            'プログラム終了
```



《第3図》リスト1を，F-BASIC97で繰り返し実行してみたようす。ちゃんと条件分岐が行なわれていることがわかる



《第2図》条件分岐は，このように上から順に条件の合ったところで命令が実行される

最初の「cls」命令は，画面を消去するための命令です。

2行目の「input」命令で，キーボードから数値を入力することになります。入力された数値は，変数Aに代入されます。

3行目から，今回のテーマである“条件分岐”がはじまります。この「if～then…」命令の基本型は，

if [条件] then [命令]

となります。[条件]が正しかったときに，[命令]を実行します。条件に合わなかった場合は，その命令は実行されません。

今回作ったプログラムでは，この「if～then…」をもう少し拡張した形で使っています。

if [条件1] then
**　　[命令1]**
else if [条件2] then
**　　[命令2]**
else
**　　[命令3]**
end if

これは，つぎのような処理内容になります。

①条件1を判断して，正しかった場合に命令1を実行します。命令2，3は実行されません。

②条件1が正しくなかった場合，条件2を判断します。条件2が正しければ，命令2を実行します。命令3は実行されません。

③条件2が正しくない場合，命令3を実行します。命令3は条件が何もないため，「条件1，条件2ともに満たさない場合に必ず実行されることになります(第2図)。

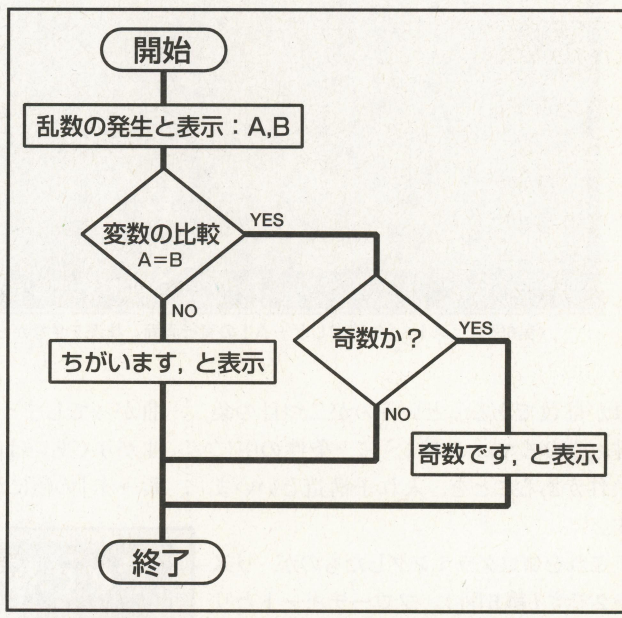
このような形で，プログラムで条件判断が行なわれているのです。

最後の「stop」「end」命令で，プログラムを終了させています。プログラムの実行結果は，第3図のようになります。

ちょっと複雑な条件分岐に挑戦！

●例題2

10とおりの乱数「0～9」を二つ発生させ，それぞれ変数A，Bに代入して表示します。それらの値が同じときには「同じです」と表示し，異なるときには「ちがいます」と表示してください。また，数値が同じ場合で，その数が奇数の場合には，さらに「奇数です」と表示してください。



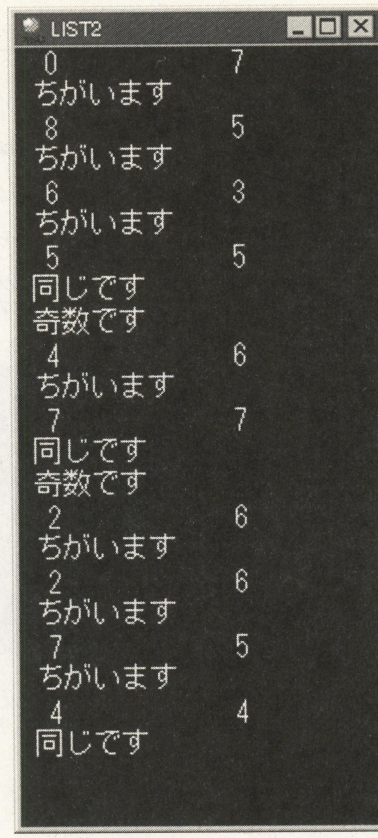
《第4図》例題2のフローチャート。入れ子構造になっている点に着目しよう

この問題を考える場合，さまざまなプログラムの方法が考えられます。ここでは，「if～then…」命令の“入れ子構造”を使って，第4図のようなフローチャートを考えてみました。

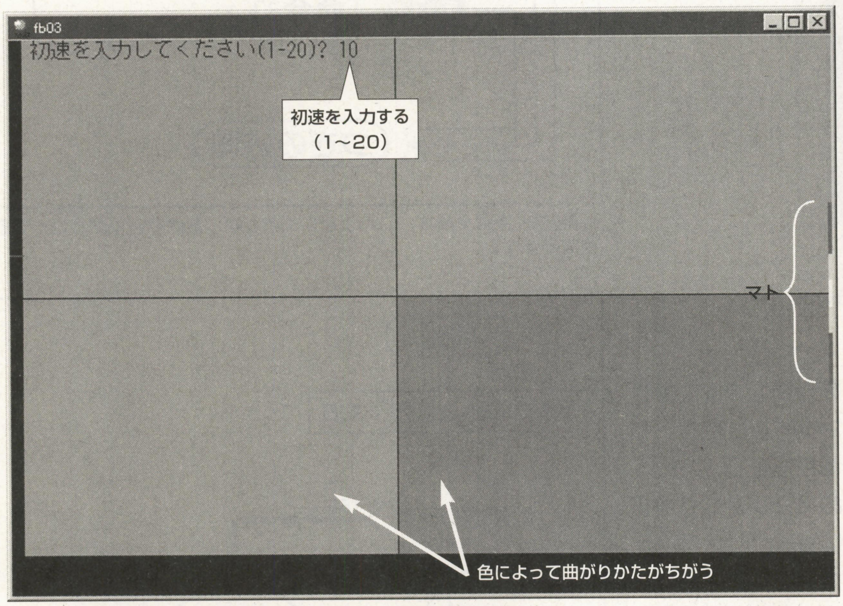
ここで注目すべき点は，最初の条件分岐の中に，さらに条件分岐が入っていることです。「二つの変数が同じである」ということが一つ目の条件で，さらに「そ

《リスト2》例題2のプログラム・リスト

```
cls                                            '画面消去
A=int(rnd(1)*10)                               '乱数発生
B=int(rnd(1)*10)                               '乱数発生
print A,B                                      'AとBを表示
if A=B then                                    '条件分岐1
  print " 同じです"                             '二つの数が同じ場合
    if A mod 2 then   '条件分岐2：modでAの余りを求める
      print " 奇数です"                         '余りがあった場合
    end if                                     '条件分岐2終了
else                                           '条件分岐1
  print " ちがいます"                           '二つの数が異なる場合
end if                                         '条件分岐1終了
stop                                           'プログラム一時停止
end                                            'プログラム終了
```



《第5図》リスト2を，繰り返し実行したようす。きちんと判断されているようだ



《第6図》リスト3『矢飛ばしゲーム』の実行画面。状況を見ながら，初速を入力しよう

れが奇数である」というのが二つ目の条件となります。このように，条件の中に条件があることを，入れ子構造といいます。

これをプログラミングしたものが，リスト2です（第5図）。フローチャートとリスト中のコメントを参考に，どのような処理が行なわれているか，じっくりと見てください。

条件分岐を利用した『矢飛ばしゲーム』を作る

それでは，条件分岐を使って簡単なゲームを作ってみましょう。

リスト3が，『矢飛ばしゲーム』です。このゲームでは，第6図のような画面内で，矢を飛ばしてマトに当てるゲームです。

画面は四つの区画にわけられていて，それぞれの区画では矢はまっすぐ進まず，曲がってしまうように設定しています。曲がりぐあいは色で示されていて，「白→紫→赤」の順に激しく曲がります。

実行したら，最初に初速を入力します。この数値を調整して，右側のマトに当ててください。マトの真ん中に当たると1000点，少し外れると500点，その外側が100点になっています。3回投げた合計が，あなたの得点になります（第7図）。

このプログラムでは，「if～then…」命

Technical Column

乱数とは？

リスト2では，乱数を使っています。この乱数とは，コンピュータに命令をあたえると，名前のとおりランダムな数値を返してくれるものです。

BASIC言語では，「rnd」関数を使います。この関数では，「0以上1未満（1は含まない）」の間の値を，ランダムに作ってくれます。

具体的には，

A=rnd(1)

とすることで，変数Aには「0.135248」「0.956325」などの，0～1の間の数値が入ります。

たとえば，0～30までの整数の乱数を発生させたいときには，

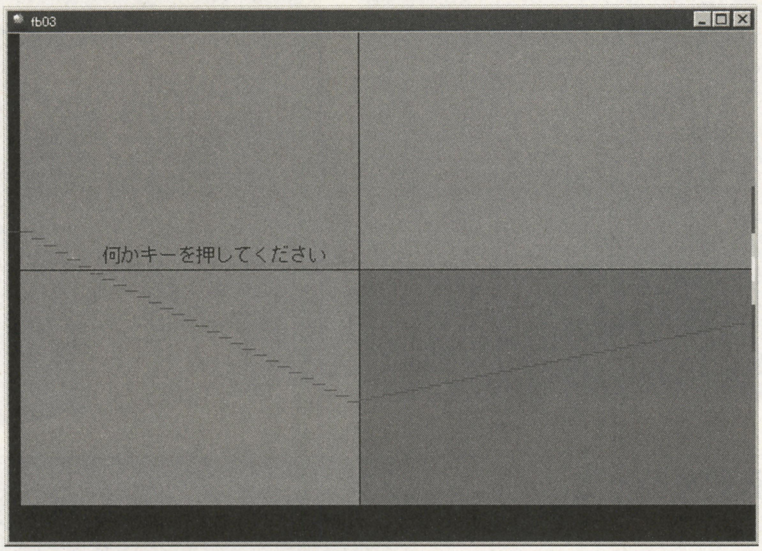
A=int(rnd(1)＊31)

とすればいいのです（「＊30」だと0～29までになるから注意）。

この乱数は，プログラムを起動するたびに同じ値を返してしまいます。そこで，**リスト3**にもあるように

randomize time

という命令を追加することで，プログラムを起動するたびに異なった乱数パターンを発生させることができます。使えるテクニックですので，覚えておきましょう。



《第7図》矢の軌跡が，エリアによってちがった動きになっているのがわかる

令を多用しています。多少，ムダに感じられる部分もあると思いますが，どのような処理が行なわれているか，ゲームを遊びながら解析してください。

まとめ 条件分岐による結果は…？

今回は，条件分岐について解説してきましたが，いかがでしたでしょうか。条件分岐は，プログラミングの初歩であり，重要な部分です。しっかり理解するようにしてください。

そうそう，冒頭で紹介した心理テストの結果を発表しましょう。①を選んだ人は波瀾万丈な人生を，②を選んだ人は安定した人生を過ごすでしょう。…って，ぜんぜん心理テストになっていませんね。ごめんなさい。

それでは，また来月お会いしましょう！

《リスト3》『矢飛ばしゲーム』のプログラム・リスト

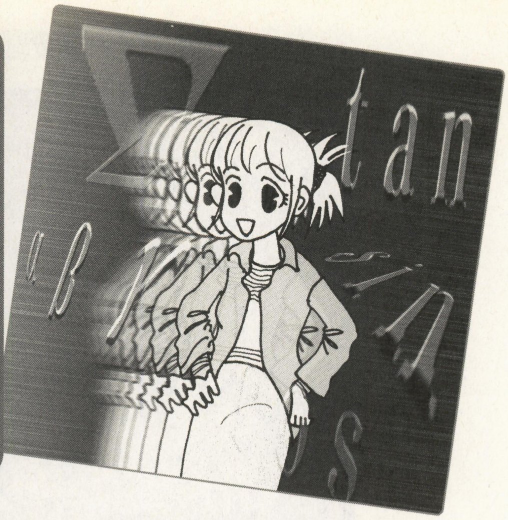
```
'画面の消去
cls
'初期設定
PO=0:GA=1
randomize time
'各エリアの設定
*area
cls:mx=10
INCY1=int(rnd(1)*10)
INCY2=int(rnd(1)*10)
INCY3=int(rnd(1)*10)
INCY4=int(rnd(1)*10)
if INCY1>=0 and INCY1<3 then
  line(10,0)-(300,200),pset,5,bf
else if INCY1<7 then
  line(10,0)-(300,200),pset,7,bf
else
  line(10,0)-(300,200),pset,15,bf
end if
if INCY2>=0 and INCY2<3 then
  line(10,200)-(300,400),pset,5,bf
else if INCY2<7 then
  line(10,200)-(300,400),pset,7,bf
else
  line(10,200)-(300,400),pset,15,bf
end if
if INCY3>=0 and INCY3<3 then
  line(300,0)-(639,200),pset,5,bf
else if INCY3<7 then
  line(300,0)-(639,200),pset,7,bf
else
  line(300,0)-(639,200),pset,15,bf
end if
if INCY4>=0 and INCY4<3 then
  line(300,200)-(639,400),pset,5,bf
else if INCY4<7 then
  line(300,200)-(639,400),pset,7,bf
else
  line(300,200)-(639,400),pset,15,bf
end if
line(300,0)-(300,400),pset,0
line(10,200)-(639,200),pset,0
'的の表示
for i=0 to 2
line(637+i,130)-(637+i,270),pset,3
line(637+i,170)-(637+i,230),pset,9
line(637+i,190)-(637+i,210),pset,13
next
'最初の矢の位置を設定
MY=int(rnd(1)*200)+100
line(MX,MY)-(MX-10,MY),pset,3
'初速の入力
color 0
*syosoku
input "  初速を入力してください(1-20)";MV
if mv>20 or mv<1 then goto *syosoku
cls 1
'メインルーチン
*MAIN
MX=MX+MV
if MX>=640 then goto *GEND
gosub *YA:gosub *SETY
goto *MAIN
stop
'矢の表示
*ya
line(MX,MY)-(MX-10,MY),pset,3
return
'各エリアでの処理
*SETY
if MX>10 and MX<300 then
  if MY<200 then
    MY=MY+INCY1
  else
    MY=MY+INCY2
  end if
else
  if MY<200 then
    MY=MY-INCY3
  else
    MY=MY-INCY4
  end if
end if
return
'終了処理
*GEND
if MY<210 and MY>190 then
  PO=PO+1000
else if MY<230 and MY>170 then
  PO=PO+500
else if MY<270 and MY>130 then
  PO=PO+100
end if
ga=ga+1
locate 10,10:print "何かキーを押してください"
D$=input$(1)
if GA=4 then
 cls:color 7
 locate 10,10
 print "Your Point is "+str$(PO)+" !!"
 stop
 end
else
 goto *AREA
end if
```

リスト入力＆実行方法

F-BASIC97を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（＊.BASのもの）。そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第72回　極座標と三角関数を使って魚雷戦ゲームを作ろう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

みなさんは，ものの位置を表現するにはどうしていますか？
数学では一般的に，位置を表すのに“座標”が使用されています。この座標の取りかたは“直交座標”が有名ですが，他にもいくつかの方法があります。今回は，その中でも“極座標”をテーマにして，直交座標からの座標変換のときに必要となる“三角関数”についてシミュレートしてみましょう。



東 幸太 (Kouta Azuma)
Profile
パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の猛者。ストレスをためている生徒が多い中，プログラムのデバッグをすすめてまわっている。「バグが取れてプログラムがすばすば動きはじめたときの感覚は癖になるぞぉ」。そんな妙な感覚を持っているのは自分だけということにまだ気づいていないようだ。

グラフでおなじみの直交座標

ものの位置を示す場合には，座標の考えかたが有効です。その中でも，もっとも一般的に用いられる座標は，X座標とY座標を使う“直交座標”です。

直交座標には，**第1図**のように直角に交わる２本の座標軸があります。通常，横方向の座標軸をX座標，縦方向の座標軸をY座標にします。

この平面に対して，表現したい位置の点から，それぞれの座標軸に対して垂直に線を伸ばします。そして，線がそれぞれの座標軸と交わる位置の値を，各座標の値として表現するわけです。

それでは**第1図**で，点Aの座標を示す場合を考えてみましょう。点AからX座標軸に垂直に線を伸ばすと5の位置に，Y座標軸では3の位置になりますね。つまり点Aの座標は，「X座標＝5，Y座標＝3」ということになります。

逆に，**第1図**のような座標系において，「X座標＝3，Y座標＝2」に存在する点Bの位置を考えてみましょう。この場合，X座標軸の3の位置と，Y座標軸の2の位置からそれぞれ垂直に線を伸ばします。そして，二つの線が交わる位置が，点Bとなるのです。

このように，平面における直交座標では基準となる座標軸が二つあり，それぞれの座標軸に対応する値を利用して位置を表現します。

距離と方向で表す極座標

つぎに，極座標の表現を見てみましょう。極座標の特徴として，座標軸というものは利用しないことがあります。

ここで，**第2図**を見てください。極座標表現は，このように

- ●基準となる原点O
- ●基準となる方向

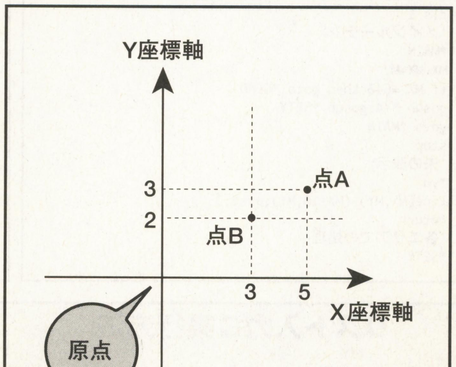
が基礎になります。

この図では，点Cについて「原点Oからの距離が5で，原点Oから見ると基準となる方向から30度の角度の方向に存在する」と表現しています。

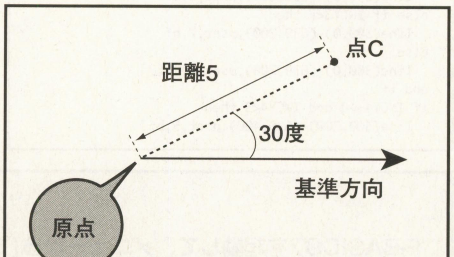
このように極座標表現では，点の位置を基準となる点（原点）からの“距離”と“方向”によって示しています。

直交座標と極座標，どっちがエライ？

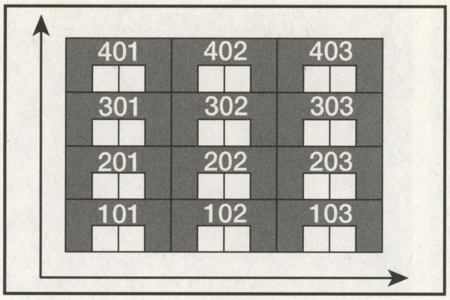
この二つの座標系は，それぞれメリット，デメリットがあり，状況に応じて使いわけられています。



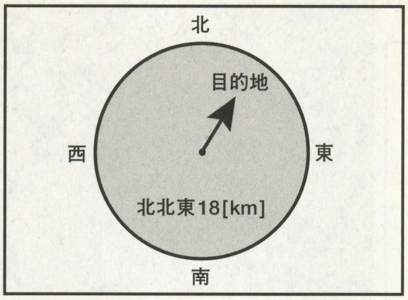
《第1図》XとYを使った直交座標系



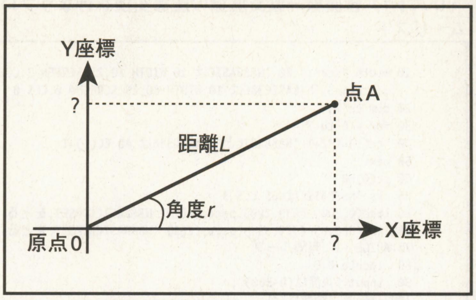
《第2図》極座標は方向と距離で表す



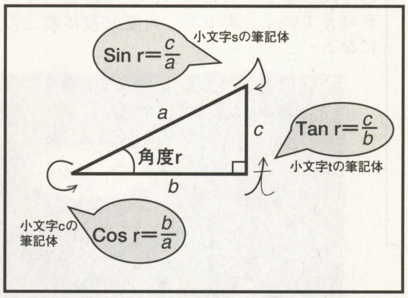
《第3図》マンションの部屋番号は直交座標なのだ



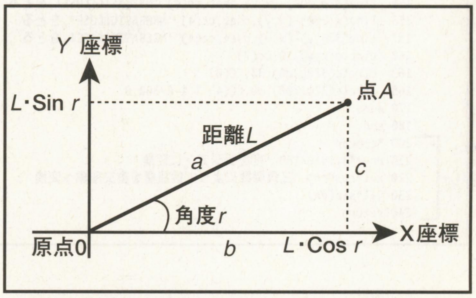
《第4図》船は極座標を使って目的の位置を示す



《第5図》座標変換をすると「?」の部分はどうなる？



《第6図》これが三角関数だ。小文字の「s」「c」「t」の筆記体で覚えるというのが基本だよね



《第7図》三角関数を利用した座標変換の結果。第5図の答がこれだ

多くの座標点を整理して取り扱う場合は，直交座標のほうが簡単になります。また，ある特定の点を基準にしていろいろな座標点を取り扱う場合は，極座標のほうが便利になる場合もあります。

たとえば，マンションの部屋番号を考えてみましょう。一般的には，階数によって分類したうえで，玄関に近い部屋から順番に番号を振っていきますね。このような番号を付けると，マンションを横から見た場合には**第3図**のように直交座標系に見えます。目的の部屋の位置が直感的に判断できるために，有利になります。

つぎに，船の進路をきめる場合を考えてみましょう。目的地の位置を示す場合，直交座標で「東へ何km，北へ何km」と示すことも考えられますが，それよりも「北北東，何km」と示したほうがわかりやすくなります(**第4図**)。

このように，二つの座標系は相互に得意分野と不得意分野があります。ゲームを作るときも，利用目的に応じて便利なほうを利用するようにしましょう。

座標変換はどうすればできる？

それでは，この二つの座標系の間で，座標点の位置を変換してみます。

先ほどの船の例を考えてみましょう。乗組員に目的地を伝える場合は，確かに極座標のほうが便利です。しかし，乗客からすると，船の位置や目的地は，地図などで緯度と経度*1によって示されたほうがわかりやすいですね。地球の丸みを無視すると，緯度と経度というのは直交座標系になります。

このため，地図の上で船の移動状況を把握する場合には，「船がどの方向にどれだけ進んだか」という情報から，船の緯度と経度を求める必要があります。さらに，直交座標上の目的地の座標を，船の位置を原点とした極座標表現に変換したりしなくてはなりません。

移動方向と移動距離から緯度と経度の変化量を演算するのが，極座標から直交座標への変換になります。逆に，緯度と経度のちがいから方向と距離を演算するのが，直交座標から極座標への変換です。

ここでは，比較的簡単な，極座標から直交座標への変換について説明しましょう。

変換には“三角関数”が必要だ！

ここで，**第5図**を見てください。このように，原点O，X座標が増加する方向を基準とした極座標があったとします。ここで，角度がr，距離がLになる座標点Aを，X座標とY座標を基準とした直交座標上に変換することを考えてみましょう。

このような角度を含むデータを取り扱う場合には，“三角関数”が必要になります。ここで，三角関数を知らない人のためにちょっと解説しておきましょう。

三角関数とは，**第6図**のような直角三角形を想定した場合に，直角でない角の角度から，それぞれの辺の長さの比を計算する関数です。

この三角関数の基本となる三角形を，問題となっている**第5図**に重ねると，**第7図**のようになります。これで，直交座標上の座標値を，三角関数を含んだ式の形で表せます。

すなわち，角度から三角関数の値が計算できれば，極座標上の座標点を直交座標上へ変換できることになります。

プログラムで変換の様子を確認しよう！

三角関数の値は，簡単には計算できません。特別な三角形でない限り，数値表現ができない無理数になることがほとんどです。

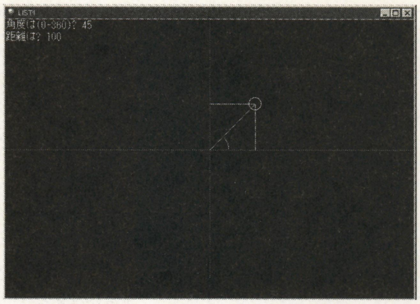
しかしBASIC言語では，この三角関数が「SIN(サイン)」「COS(コサイン)」「TAN(タンジェント)」関数として利用できます。これを使えば，簡単に角度から数値を計算できます。

リスト1は，BASICに用意されている三角関数を利用して，極座標→直交座標の座標変換を行なうプログラムです。

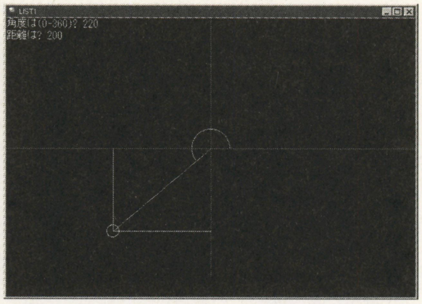
*1　緯度と経度
地球上にある位置を示す座標のこと。北極点を上と考えた場合，緯度は縦方向，経度は横方向の角度(度・分・秒)で表す。緯度は，赤道上を0度にして，北極点が北緯90度，南極点が南緯90度となる。経度は，ロンドンのグリニッジ天文台を通る本初子午線を0度にして，東西方向に東経180度，西経180度まで区分される。ちなみに日本は，経緯度原点(東京都港区麻布台2丁目)が北緯35°39'17".5148，東経139°44'40".5020となっている(理科年表1997より)。

《リスト1》極座標→直交座標の座標変換を行なうプログラム・リスト

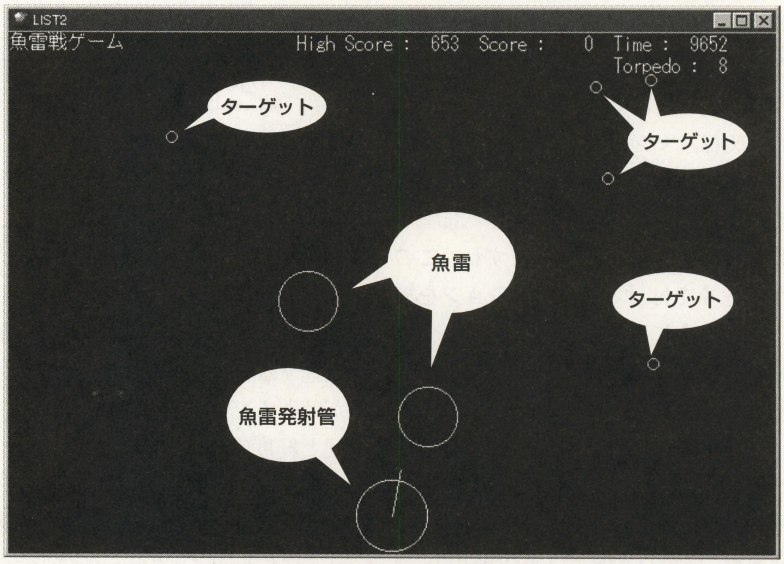
```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
 ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 dim cc(7)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
65 cls 'N88BASICは 65 CLS 3
66 line(0,200)-(639,200),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
68 line(320,0)-(320,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
70 WHILE -1 '無限ループ
80  locate 0,0
90  input "角度は(0-360)";r
100  input "距離は";l
120  gosub *convpr '座標変換
130  x=x+320 'グラフィック座標系に変換
140  y=200-y
150  line(320,200)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
153  line(x,200)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
157  line(320,y)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
160  circle(x,y),10,cc(7)
163  circle(320,200),30,CC(0)
165  circle(320,200),30,CC(4),1,1-R/360,0
170 wend
180 end
200 *convpr                                          ┐
210 rr=r*3.1416/180 '度をラジアンに変換                │
220 x=l*cos(rr) '三角関数によって極座標を直交座標へ変換   ├①
230 y=l*sin(rr)                                      │
240 return                                           ┘
```



《写真1》リスト1を実行し，角度を45度，距離を100とした場合の結果。画面を基準にすると，右方向が基準方向となり，反時計まわりに角度が増えていく。よって，角度45度は右上の方向になる



《写真2》リスト1を実行し，角度を220度，距離を200とした場合の結果。角度の範囲は0～360度まで制限がなく，距離も自由に変更できるため，極座標でもすべての座標点の位置を指定できる



《写真3》これが『魚雷戦ゲーム』だ。魚雷は，発射管から離れた位置で命中しないと高得点にならない。よって，ターゲットのカーブ具合を見極めて離れた位置で命中するように調整する必要がある

リストを入力して実行すると，極座標上の座標点の角度と距離を聞いてきます。**写真1**，**写真2**を参考に，適当な値を入力してください。入力された座標点を，直交座標に変換して表示します。

リスト1に含まれているサブ・ルーチン「＊CONVPR」(①の部分) に注目してください。これは，角度を変数R (度単位)，距離を変数Lにセットして呼びだすと，変数Xと変数Yに座標変換後の座標値を返すものです。みなさんも利用してください。

魚雷戦ゲームで遊ぼう！

最後に，極座標→直交座標変換と三角関数を利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，名づけて『魚雷戦ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面中央下には魚雷発射管があり，発射方向を[4][6]キーで左右に動かすことができます。[Z][X][C]のキーを押すと，魚雷発射です。

画面には，左右からターゲットが移動しています。これらのターゲットをねらって，魚雷を発射してください。魚雷は，1画面中に3個まで発射できます。

魚雷の速度は発射キーによって異なり，[Z]がもっとも速く，[X][C]と遅くなっていきます。

そのかわり，魚雷が命中した場合の得点が，遅いほど高くなっています。また，魚雷が命中した場所が発射管から遠いほど，高得点になります。ですから，発射管の近くで命中してもほとんど得点にはなりません。

魚雷は，全部で10発あります。魚雷をすべて撃ちつくすか，残り時間がなくなるとゲーム終了です。

リスト中のテクニックを紹介！

このリスト2では，ターゲットの移動，魚雷の移動とも，座標変換を用いています。

ターゲットや魚雷の移動方向，移動速度を取り扱う場合には，極座標が有利になりますね。しかし，実際に表示するグラフィック画面は，横がX軸，縦がY軸の直交座標系になっています。このため，極座標表現された移動方向と移動距離を，各座標軸の移動量に変換しなくてはなりません。

この部分は，**リスト1**と同じサブ・ルーチン「＊CONVPR」(②の部分) を利用しています。

座標系の考えかたは，位置についてだけでなく，速度についても適用できます。**リスト2**では，ターゲットや魚雷の速度を極座標で取り扱っていて，位置を更新する際に直交座標系へ変換しています。

ターゲットがゆるやかなカーブを描いて移動していくのは，移動方向を少しずつ回転させているためです (③の部分)。

速度を直交座標で取り扱っていると，このような移動を実現するのはかなり面倒になります。しかし，ここでは速度を極座標で取り扱っているために，角度の設定値を変更するだけで済んでいます。

まとめ 極座標をゲームに活用しよう！

直交座標と極座標は，座標系の中でももっともポピュラーなもので，用途に応じて使いわけられています。

座標同士の加減算を行なう場合は，直交座標でなければ困難になるでしょう。また，方向という考えかたを含む操作を行なう場合は，極座標のほうが便利です。

先ほども紹介したように，極座標を活用すると，直交座標上では実現がむずかしい処理を，簡単な操作で実現できる場合があります。みなさんも，ぜひチャレンジしてみてください。

《リスト2》『魚雷戦ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10
 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 DT=0.2 '刻み（小さいほど遅くなる）
100 dim CC(7) 'カラーコード変換テーブル
120 dim tpx(2),tpy(2),tpr(2),tpv(2) '魚雷用配列変数
130 dim tgx(4),tgy(4),tgr(4),tgv(4),tgrv(4) 'ターゲット用配列変数
200 for i=0 to 7
210  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 210 CC(I)=I
220 next
230 cc(0)=0
400 hiscore=0
410 while -1 '無限ループを構成
420  score=0 'スコア
430  gosub *initgame 'ゲーム初期化
440  gf=0 'ゲーム終了フラグ
450  while gf=0
460   gosub *movetarget 'ターゲット移動・発生
470   gosub *movetorpedo '魚雷移動
480   gosub *keycheck '魚雷発射方向変更・魚雷発射
490   ti=ti-1 '残り時間を減らす
500   gosub *puttime
505   if ti<1 or ( tp<1 and tpn<1 ) then gf=1 '時間切れか魚雷切れでゲーム終了
510  wend
520  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー
530 wend
540 end
600 *putscore
610 if score>hiscore then hiscore=score
620 locate 30,0
630 print using "High Score : ####  Score : ####";hiscore;score
640 return
700 *puttime
710 locate 63,0
720 print using "Time : #####";ti
730 return
800 *puttorpedonum
810 locate 63,1
820 print using "Torpedo : ##";tp
830 return
900 *initgame
910 cls 'N88BASICは 910 CLS 3
920 print "魚雷戦ゲーム"
930 gosub *putscore
940 ti=10000 '残り時間
950 gosub *puttime
960 tp=10 '残り魚雷数
965 tpn=0 '画面中魚雷数
970 gosub *puttorpedonum
980 for i=0 to 2
990  tpx(i)=-1 '魚雷が存在しないことを示す
1000 next
1010 for i=0 to 4
1020  tgx(i)=-1 'ターゲットが存在しないことを示す
1030 next
1040 tcr=90 '魚雷発射管方向
1050 c=7
1060 gosub *putlauncher '魚雷発射管表示
1070 return
2000 *putlauncher
2010 r=tcr '発射管先端の座標を直交座標へ変換する
2020 L=40
2030 gosub *convpr
2040 x=x+320 'グラフィック座標系へ変換
2050 y=400-y
2060 line(320,400)-(x,y),pset,cc(c) 'N88BASICはPSET,をとる
2070 circle(320,400),30,cc(7)
2080 return
2200 *keycheck
2210 K$=inkey$
2215 ntcr=tcr
2220 if k$="4" and tcr<170 then ntcr=tcr+5 'キー入力に応じて発射管の角度を変更
2230 if k$="6" and tcr>10 then ntcr=tcr-5
2240 if ntcr<>tcr then gosub *redrawlauncher
2250 v=int((instr("cCxXzZ",k$)+1)/2) 'キー入力に応じて魚雷速度決定
2260 if V<1 or k$="" or tp<1 then return
2270 j=-1
2280 for i=0 to 2
2290  if tpx(i)<0 then j=i '空いている配列変数を探す
2300 next
2310 if j<0 then return '空きがない場合は発射中止
2320 r=tcr '初期座標計算
2330 L=40
2340 gosub *convpr
2350 x=x+320
2360 y=400-y
2370 tpx(j)=x
2380 TPY(J)=Y
2390 tpr(j)=tcr
2400 TPV(J)=V*2
2410 tp=tp-1 '魚雷残り数を減らす
2415 tpn=tpn+1 '画面中魚雷数を増やす
2420 gosub *puttorpedonum
2430 return
2500 *redrawlauncher '発射管を描く
2510 c=0
2520 gosub *putlauncher
2530 tcr=ntcr
2540 c=7
2550 gosub *putlauncher
2560 return
3000 *movetorpedo
3010 for i=0 to 2
3020  if tpx(i)>=0 then gosub *movetorpedo2 '魚雷が存在する場合は移動処理を行なう
3030 next
3040 return
3050 *movetorpedo2
3060 circle(TPX(I),TPY(I)),25,CC(0) '魚雷を消す
3070 r=tpr(i) '移動方向と速度から直交座標系上での移動座標量を求める
3080 l=tpv(i)*dt
3090 gosub *convpr
3100 tpx(i)=tpx(i)+x
3110 tpy(i)=tpy(i)-y 'グラフィック座標系では上方向がマイナス方向
3120 if tpx(i)>639 or tpx(i)<0 or tpy(i)>399 or tpy(i)<0 then tpx(i)=-1:tpn=tpn-1:return
 '画面外へ飛びでたら消滅
3130 for j=0 to 4
3140  if sqr((tpx(i)-tgx(j))*(tpx(i)-tgx(j))+(tpy(i)-tgy(j))*(tpy(i)-tgy(j)))<30 and tgx
(j)>=0 then gosub *hit 'ターゲットとの接触をチェック
3150 next
3160 if tpx(i)>=0 then circle(tpx(i),tpy(i)),25,cc(6) '魚雷を描く
3170 return
3300 *hit 'ターゲット命中処理
3310 TPN=TPN-1 '画面上魚雷数を減らす
3315 circle(TGX(J),TGY(J)),5,CC(0) 'ターゲットを消す
3320 tgx(j)=-1 'ターゲット存在フラグをオフにする
3330 beep
3340 SCORE=SCORE+int((12-TPV(I))*sqr((TPX(I)-320)*(TPX(I)-320)+(TPY(I)-400)*(TPY(I)-400))/
10) '魚雷速度と命中地点までの距離に応じて得点を計算する
3350 gosub *putscore
3360 TPX(I)=-1 '魚雷消滅
3370 return
5000 *movetarget
5010 for i=0 to 4
5020  if tgx(i)>=0 then gosub *movetarget2 else gosub *maketarget 'ターゲットが存在すれば移
動処理、存在しない場合は発生処理
5030 next
5040 return
5100 *MOVETARGET2 'ターゲット移動処理
5110 circle(tgx(i),tgy(i)),5,cc(0) 'ターゲットを消す
③→5120 tgr(i)=tgr(i)+tgrv(i)*dt 'ターゲット移動方向を少しずつずらす
5130 r=tgr(i) '移動方向と速度から直交座標系上での移動座標量を求める
5140 L=TGV(I)*DT
5150 gosub *convpr
5160 tgx(i)=tgx(i)+x
5170 tgy(i)=tgy(i)-y 'グラフィック座標系では上方向がマイナス方向
5180 if TGX(I)<0 or TGX(I)>639 or TGY(I)<0 or TGY(I)>399 then TGX(I)=-1 else circle(TGX(I)
,TGY(I)),5,CC(5) '画面外へ飛び出たら消滅
5190 return
5500 *maketarget 'ターゲット発生処理
5505 TGY(I)=rnd(1)*200+100 'Ｙ座標決定
5510 if rnd(1)>0.5 then TGX(I)=0:TGR(I)=rnd(1)*40-20 else TGX(I)=639:TGR(I)=160+rnd(1)*40
 '乱数で移動方向を決定し、それに応じたＸ座標を決定
5520 TGV(I)=1+rnd(1)*2 '速度は乱数で決定
5530 tgrv(i)=rnd(1)*2-1 'カーブ方向を乱数で決定
5540 return
8000 *GAMEOVER
8005 gosub *putscore
8010 locate 34,12
8020 print " Game  Over "
8030 while inkey$<>chr$(13)
8040 wend
8050 return
   ┌ 9000 *CONVPR
   │ 9010 RR=R*3.1416/180 '度をラジアンに変換
②─┤ 9020 X=L*cos(RR) '三角関数によって極座標を直交座標へ変換
   │ 9030 Y=L*sin(RR)
   └ 9040 return
```

リスト入力の注意

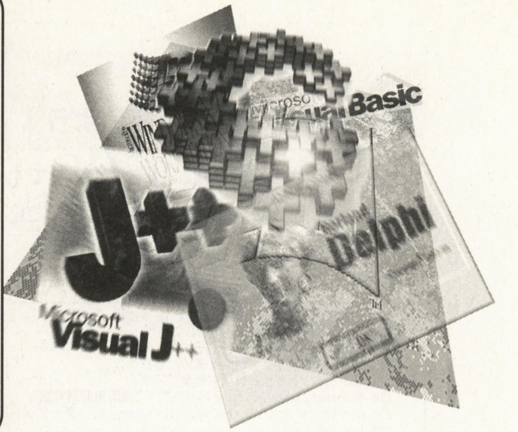
ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第14回　プログラムの正体を探れ②
～関数，構造体，オブジェクト，COM



石川直人（Naoto Ishikawa）
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。モバイルな連載によって，編集部にやってくるPDAたちを見ていたら，いつの間にやら物欲の炎が燃えあがりつつある今日この頃。彼にはWindows CE 2.0日本語版の発売を待つ自制心はあるのでしょうか（反語表現）。

前回は，ポインタ変数というものの考えかたを紹介しました。今回は先月の続きとして，関数の話，構造体の話を経て，さらにはオブジェクトの話を通り過ぎ，そしてついに登場する“COM（コム）”について紹介することにしましょう。

とても大切なポインタについての復習

まずは，前回の復習からはじめましょう。“ポインタ”というものを理解するために，以下のような解説を行ないました。

- 変数というもの，結局のところメモリ上に確保された領域にすぎない
- そのメモリ領域の“先頭アドレス”と“変数の型（種類）”がわかれば，変数にアクセスすることができる
- 先頭アドレスを変化させることで，あるメモリ領域に存在するデータを，指定した型の変数として扱うことができる

まずは，この3点を理解しておく必要があるわけです（第1図）。

また，注意点としては，

- ポインタを移動する場合，その移動単位は1バイト単位ではなく，ポインタ変数型に応じたサイズとなる
- 自分で確保したメモリ領域以外にアクセスするのは，危険である
- 自分で確保したメモリ領域は，必ず自分で解放してあげないといけない

ということがポイントとなります（第2図）。

ただし，前回の説明はあくまでポインタの考えかたというものを，私なりにわかりやすいと思われる方法で解説しています。より厳密な考えかたについては，各解説書を参照すると理解が深まるでしょう。

ちょっと踏み込んで“関数のポインタ”を紹介してみよう

それではつぎに，“関数”というものについて，前回の変数と同様にくわしく考えてみることにしましょう。

プログラムというものは，BASIC（ベーシック）で作ろうがC言語で作ろうがPascal（パスカル）で作ろうが，最終的にはCPUが直接理解できる“マシン語（機械語）”として実行されます。そのマシン語のコードというものも，結局はメモリ上のある位置からはじまるデータとしてとらえることができます。

つまり，関数もポインタとして表すことができるのです（第3図）。そのため，「関数のポインタ変数を用意し，それにある関数（のアドレス）を代入する」といった操作も可能になります。

関数のポインタというものを，実際にどのような場合に使うのか，例をあげて紹介しましょう。

たとえば，Windowsでは“コールバック関数”というものがあります。これは，システム側のプログラムなどから，アプリケーションに対してメッセージを介さず，直接操作を行ないたい場合に使われるものです。

このように，実際に実行されるまでどの関数が呼ばれるかわからない場合，関数のポインタを渡しておくことによって，実行時に呼びだす関数を変数で指定することができるようになります。

よく理解できないという評判の“構造体”についての解説

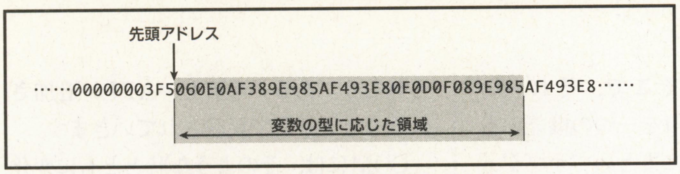
続いては，構造体について紹介していきましょう。構造体というのは，要するに複数の変数をまとめて，新しい変数の型を作ることです。

これは，例をあげて紹介するのが一番理解しやすいでしょう。たとえば，ある人の情報として，「名前」「位置X」という二つのデータを持つとします。そのような場合，

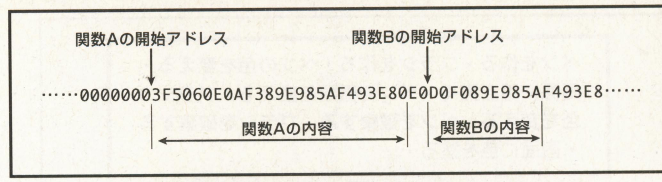
```
char namae[10]="電波 太郎";
int x=10;
```

というのが，普通の変数の持ちかたです。

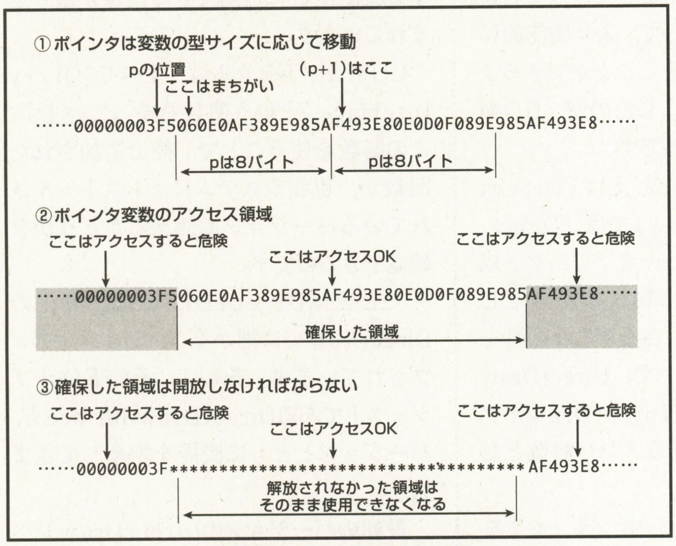
しかし，これは1人ぶんの情報なので，まとめて扱ったほうが何かと便利でしょう。そこで登場するのが，構造体です。



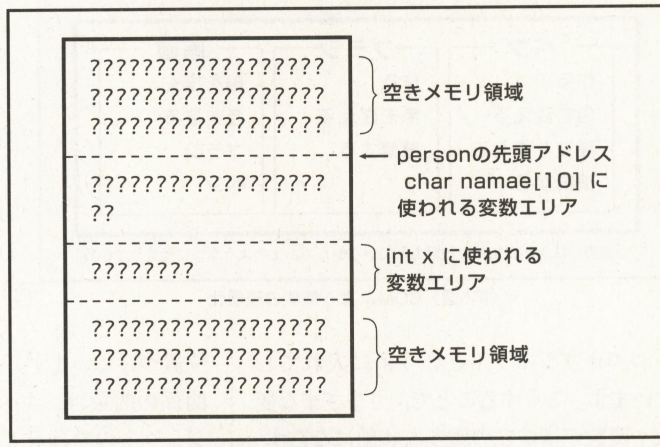
《第1図》これがポインタの考えかただ！



《第3図》関数もポインタで表すことができる



《第2図》ポインタ使用上の注意



《第4図》構造体のメモリ・イメージ

たとえばC言語では,

```
struct Person
{
        char namae[10];
        int x;
} person;
```

というように，構造体Person型と，その型の変数personを定義し,

```
person.namae="電波 太郎";
person.x=10;
```

のようにその内容を扱うことができます。

この構造体でも，通常の変数と同様に，メモリのイメージを思い浮かべることができるでしょう（第4図）。

Technical Column

構造体のポインタ



構造体に含まれる変数を扱う場合は，本文中にもあるように「.(ピリオド)」を使います。

しかし，構造体をポインタ変数として扱う場合は,

```
person->namae="電波 太郎";
person->x=10;
```

といった形で，「->」記号を使って内容を扱うことになります。

これは,

```
(*person).namae="電波 太郎";
```

と同じ意味です。

誰かが言ってた「オブジェクトとは“もの”である」

構造体によって，複数の変数をまとめて扱うことができるようになりました。それを関数にまで拡張したのが“オブジェクト”です。

たとえば，先ほどの「名前，位置X」というデータに，「歩く，走る」などを意味する関数が加わったとします。

そのような場合，従来では

```
Person person;
void walk(Person someone)
{
        someone.x++;
}
void run(Person someone)
{
        someone.x+=10;
}
```

というように定義をします。そして,

```
walk(person);
```

あるいは

```
run(person);
```

などのようにして，関数を呼びだすことになります。

しかしこれでは，せっかくPersonという構造体で統一して変数を管理しているにもかかわらず，構造体と関数の主従関係が逆転してしまっています。

そこで，先ほど構造体で変数をまとめたように，関数もまとめてしまうのがオブジェクトです。

たとえばC++言語では,

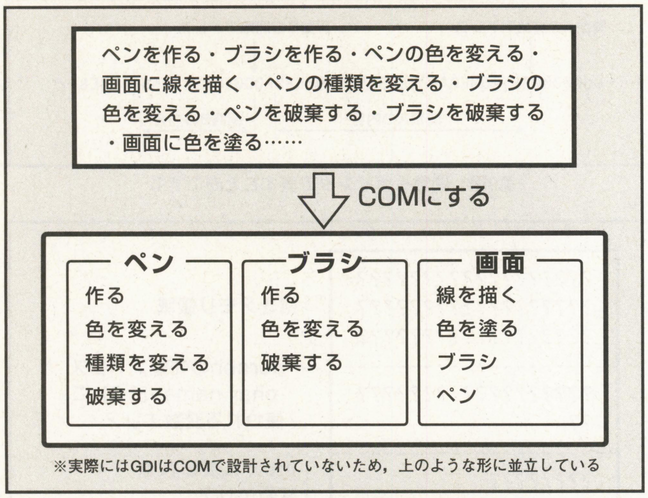
```
class Person
{
        char namae[10];
        int x;
        void walk(void)
        {
                x++;
        }
        void run(void)
        {
                x+=10;
        }
}
```

などのように定義します。そして,

```
person.x=10;    ←xに10を代入
person.walk();  ←歩く（x=11）
person.run();   ←走る（x=21）
```

というように，Personというオブジェクトを主とし，変数や関数をそれに属するもの（メンバ）と扱うことができるようになるわけです。

このように，関連する変数と関数を,



《第5図》COMによる機能の階層化

一つのオブジェクトという箱に入れてしまいます。こうすることで，さまざまな変数や関数が横並びの雑多な状態にならず，きれいに階層化された関係に整理されます。

やっとでてきた“COM”解説，これで予告は守られた

COM（Component Object Model）とは，Windowsによって提供されるさまざまな拡張機能を，オブジェクトとして扱うための設計モデルです。

従来のWindowsの拡張機能は，単純にDLLに含まれる関数（API）として提供されてきました。

たとえば，一番基本的なGDI（グラフィック描画命令）は，

- TextOut
- DrawText
- BitBlt
- StretchBlt
- BeginPaint
- CreateBitmap

などのように，さまざまなAPIによって構成されています。

しかし，そのようなAPI群は，せいぜいどのDLLファイルに含まれているかによってグループ化されているだけです。たとえば，同じペンを扱うAPIでも，

- CreatePen
- CreatePenIndirect
- DeleteObject

などのように，まったく別のAPIによって扱われていました。

そこで，それらのAPIを一つの機能のもとにまとめてオブジェクトとして扱うことによって，より機能的に考えることができるようにしたのが，COMなのです。

たとえば『DirectDraw』では，DirectDrawオブジェクト以下に属する関数として，さまざまなAPIを位置づけています。そして，DirectDraw関係の関数は，すべてDirectDrawオブジェクトの階層化にあるメンバ関数として扱うことができます。

たとえば，DirectDrawオブジェクトを

```
LPDIRECTDRAW *ddraw;
```

のように定義し，

```
DirectDrawCreate(NULL,&ddraw,NULL);
```

のようにDirectDrawオブジェクトを生成したとしましょう。すると，その後は

```
ddraw->SetDisplayMode(640,480,8);
ddraw->RestoreDisplayMode();
```

というように，DirectDrawオブジェクトのメンバ関数として各機能を書くことができるようになるわけです。

たとえば，普通のAPIの形で設計されているGDI関連の機能を，COMに基づいて設計されると，**第5図**のようにすっきりとまとめることができるわけです。

COMは，現在の主力開発環境がC++であることから，システムもその考えかたと合致した形で扱えるようにするための設計思想です。

まだまだ続くCOM解説，利点はコレだ！

COMは，設計がきれいにまとまるという利点以外にも，優れた特徴があります。

機能というものは，時とともに洗練&強化されたりしていき，その実現であるAPIも変化していきます。それは，たとえばAPI自体がちがったものに置き換えられたり，あるいは新しいAPIが追加されたりという形で反映されていきます。

COMには，そのような時とともに変化する機能変更に追随できる仕様が盛り込まれています。

COMオブジェクトは，すべて“QueryInterface”という関数を持っています。この関数を使うことで，後で追加された関数が，現在システムにインストールされているバージョンで使えるかどうかを確認できるのです。

たとえばDirectDrawは，現在のDirectX5までに細かくバージョン・アップされています。そして，その下位オブジェクトであるDirectDrawSurfaceも，バージョンとともに機能を増やしてきました。

最初のバージョンのDirectDrawレベルでプログラムを組む場合は，とくに問題は起こらないでしょう。しかし，もしも新しいバージョンのDirectDrawで採用された機能を使いたい場合は，QueryInterfaceによって使いたい命令が存在するかを確認することができます。その結果によって，処理を場合わけしていくことが可能になるのです。

次回予告はないしょ

さて，Windowsプログラミングに関する基礎的な話は，これでひとまず終わりです。あまり面白味がなかったかもしれませんね。

ひとまず，このあたりの話を頭に入れておくと，今後プログラミングを勉強していく場合の理解の手助けになるでしょう。

そういえば，ポインタやCOMの話をしてから，2月号の続きとしてDirectXプログラミングに突入する予定でした。しかし，本家マイクロソフトのかたがDirectXの連載をはじめてくれたので，おまかせします。平井さん，よろしくお願いします。

というわけで，星占いよりも当たらない次回予告は，やらないことにしました。とか言いつつも，Windows CEプログラミング完全マスターへの移行を画策していたりして。

Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術



番外編　ゲームコンテスト&書籍情報！

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00〜18：00）
ホームページ
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

第3回ゲームコンテスト開催！

『Klik&Play』や『Click&Create』で作ったゲームのデキを競う，おなじみ富士通主催のゲーム・コンテスト。第3回が，いよいよ開催されることになりました。

今回のコンテストから，Click&Createで制作した作品も対象になります。応募期間は，平成10年3月16日（月）〜5月15日（金）必着まで。締め切りまであと2か月ほどありますので，がんばっていい作品を仕上げましょう！

グランプリは賞金10万円！

今回から，つぎのように優秀者へ賞金が用意されています。

●グランプリ賞　10万円×1名
●準グランプリ賞 5万円×2名
●協賛雑誌社賞　1万円×4名
●富士通賞　　　1万円
●各部門賞　　　記念品
●特別賞　　　　記念品

今回からClick&Createが加わったことにより，「スクリーンセーバ」および「ホームページ」の2部門を含む，つぎの四つの部門が用意されています。

●ゲーム部門
Klik&Play，Click&Createで作成したゲーム作品。

●スクリーンセーバ部門
Click&Createで作成したスクリーンセーバ作品。

●ホームページ部門
Click&Createの「インターネットアプリケーション作成」機能を使って作ったホームページ。

●コンテンツ部門
ゲーム作成に使うオブジェクト（背景やキャラクターなど），効果音（ウェーブ・データ），音楽（MIDIデータ）。オブジェクト・データと効果音は5件で1作品とします。

応募方法をまちがえないように注意！

応募方法には，郵送，NIFTY SERVE，電子メール（インターネット・メール）の3種類があります。

●郵送の場合
必ずスタンドアロン・ゲーム作成で，「インストーラつき」をチェックしてフロッピーディスクに保存します。また，フロッピーディスクの1枚目には，応募要項を書いたテキスト・ファイルを入れてください。

用意したフロッピーディスクと，応募要項を書いた用紙をセットにして，下の応募先まで郵送します。

また，フロッピーディスク以外（CD-R，MO，PD，Zipなど）で送る場合には，あらかじめ富士通に相談するようにしてください。

●NIFTY SERVEの場合
パソコン通信の商用ネット『NIFTY SERVE』内にある，パレックス・コンテンツステーション（GO SPRX）の「お知らせ」をまず読んでください。

応募には，スタンドアロン・ゲーム作成で「インストーラ無し」の設定で作成したデータを，データライブラリにアップロードしてください。そして，下記のアドレスに「応募項目」を明記したテキスト・ファイルを，電子メールで送ります。
送信先：KXD00616（岩室雅彦）
題名：作品応募

●電子メール（インターネット・メール）の場合
下記のホームページにくわしい応募方法が書いてあるので，こちらをまずは読んでください。
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

スタンドアロン・ゲーム作成で，「インストーラ無し」の設定で作成したデータと，応募要項を記載したテキスト・ファイルを準備し，LHAなどの圧縮ソフト使って圧縮します。

圧縮したデータを添付し，下記アドレスにメールで送ってください。
送信先：click@contents.fujitsu.co.jp
題名：作品応募

また，コンテンツ部門のウェーブ・データおよびMIDIデータは，それぞれ"〜.wav""〜.mid"の形のデータを送ってください。ホームページ部門の場合，作品のあるホームページのURLを，電子メールで送りましょう。

応募要項を忘れるな！

作品には，つぎの必要事項を付けるようにしてください。

●応募者プロフィール
①住所（郵便番号，フリガナを必ず付けてください）
②住所のフリガナ
③氏名（フリガナを忘れずに。また，グループの場合には代表者の氏名を書きます）
④氏名のフリガナ
⑤年齢
⑥職業（学生の場合は学校名，学年）
⑦電話番号
⑧メール・アドレス（NIFTY-ID，またはインターネット・メール・アドレスを持っているかたのみ）

●応募作品の内容について
⑨OS種別（Windows用かMacintosh用かを明記）
⑩部門（ゲームならばG，スクリーン・セーバならばS，ホームページならH，コンテンツ部門はオブジェクトはO，ウェーブはW，MIDIはMと書きます）
⑪タイトル
⑫著者
⑬ファイル名
⑭ジャンル（アクション，シューティング，エデュテイメント，ブロック崩し，RPG，パズル，バラエティ[その他を含む]の中から一つを選びます）
⑮操作（マウス操作の場合「マウス」，キーボードの場合「キーボード」，両方の場合「両方」と書きます。また，ジョイスティックに対応している場合「ジョイスティック対応」と書きます）
⑯対戦（対戦専用の場合「専」，対戦できない場合「不可」，両方できる場合「両方」と書きます）
⑰内容説明（全角200文字くらいで）
※⑭〜⑯はゲーム部門のみ

●応募先
〒144-8588
東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通株式会社
「ゲームコンテスト係」

●問い合わせ先
富士通パレックス株式会社
☎03-5703-2752（土・日・祝祭日を除く13:30〜17:00）

書籍『クリック・ゲーム作成術』いよいよ発売！

以前お知らせしていた『クリック・ゲーム作成術』（仮）の書籍が，いよいよ発売されます！　お待たせしてすいませんでした。Klik&Playはもちろん，Click&Createのウルトラ・テクニックが満載されています。付録のCD-ROMには，たくさんのゲームを収録！　価格は1,900円（税別），3月下旬発売を予定しています。

これを読んで，コンテスト応募作品をレベルアップさせてください！

問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111
（販売部あて）

BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします

BASIC（ベーシック） PROGRAM（プログラム） GET（ゲット） &（アンド） RUN（ラン）

TEXT＆PROGRAMMING●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q 近ごろ，自分でプログラムを組みたいと思い，BASICやCOBOLを学びはじめました。そこで，DOS／Vパソコンで使える言語は何か，それにプログラムを組むのにはどのくらいの予算がかかるのか教えてください。

あと，自分でゲームを作るとき，PC-9800シリーズ，PC98-NXシリーズ，DOS／Vパソコン，Macintosh（マッキントッシュ）などどれが優れているか，教えてください。

【熊本県鹿本郡・エヌ・エー・オー17歳】

A DOS／Vパソコンといっても，最近のパソコンではほとんどWindows95が動いています。おそらく，Windows95で使える言語を知りたいのではないでしょうか？

COBOLについては，Windowsプログラミングではあまりメジャーではありません。そこで，Windows95で使えるプログラミング言語製品を紹介しましょう。

BASIC言語を使った製品としては，富士通から発売されている『F-BASIC97』があります。もしエヌ・エー・オーさんがDOS-BASIC（N88-日本語BASICなど）を使った経験があるのならば，このF-BASIC97が一番スムーズに習得できるでしょう。

それ以外にも，Windowsプログラミング・ツールはたくさん発売されています。本誌’97年10月号『Windowsプログラミング完全マスター』で，比較表を掲載しています。ここで再掲載しておきますので，参考にしてください（**第3表**）。

これらのソフトは，ちょっと大きめのパソコン・ショップならば在庫もあり，すぐに購入することができます。製品によっては，アカデミック・パックという学生が安く購入できるパッケージが用意されています。

ほかにも，オンライン・ソフトなど，個人で作られたようなプログラミング言語もあるようです。こういったソフトの中には，無料で配布しているようなものもあります。

とまあいろいろな言語があるわけですが，選ぶときのポイントを紹介しましょう。それは，「身近にいるプログラミング経験者と同じものを選ぶ」ということです。相談する相手がいるのといないのとでは，習得のしやすさに大きくちがいがでますからね。

そんな人が身近にいないならば，自分にとって情報を得やすい製品（解説書がたくさん発売されていて入手しやすいなど）がいいでしょう。

ベーマガが主な情報源というならば，おそらく，投稿プログラムや解説記事の載っているVisual Basicがこれに当てはまります。

さて，つぎに「ゲームが作りやすいハード」を紹介しましょう。といっても，PC-9800シリーズ，PC98-NXシリーズ，DOS／Vパソコンについては，WindowsというOSを使っている場合，ハードのちがいをOSが吸収してしま

Get! BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。しかし，先日発売が開始されたPC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK（ディスク）-BASIC（ベーシック）”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

《第3表》各製品のゲーム制作適応性の比較表（Windows完全マスターの石川先生によるもの，ちょっと独断と偏見あるかも）

製品名	Power++	C++ Builder	Visual C++	Visual Basic	Delphi
メーカー	パワーソフト	ボーランド	マイクロソフト	マイクロソフト	ボーランド
問い合わせ先	☎0120-521405	☎03-5350-9380	☎03-5454-2300	☎03-5454-2300	☎03-5350-9380
採用言語のメジャー度※1	○（C++）	○（C++）	○（C++）	◎（BASIC）	△（Pascal）
採用ライブラリ※2	◎	○	◎	△	○
資産の活用度※3	○	◎	◎	△	○
RADツール度※4	◎	○	×	○	◎
覚えやすさ	○	○	×	◎	○
ゲームの作りやすさ※5	○	○	×	◎	○
スタンダード版の価格※6	15,000円	29,800円	77,800円	23,800円	29,800円

※1　ベーマガだから，BASICが一番！　ちなみに，C++BuilderではDelphi互換のPascalも使える（別ユニットとして）
※2　ライブラリの出来の善し悪しではなく，ライブラリの汎用性の高さを評価した。やっぱり，本家マイクロソフトのMFCは（出来の善し悪しは置いておくとして）評価は高い
※3　他の言語や上位バージョンとのあいだで，プログラム資産を生かせるかどうかを判定。C++Builderは，Delphiとの互換性が高い点，VC++は圧倒的なサンプルの多さを評価した
※4　RADとは「いかに迅速に開発できるか」という意味。VC++は論外として，Power++は充実したウィザード機能，Delphiはバージョン3で搭載されたコードの自動補完機能を評価した
※5　「どういうゲーム？」っていう話もあるけど，ひとまずここではベーマガにゲームを投稿しようと思った場合のやりやすさを評価
※6　それぞれもっとも低価格なパッケージの場合。ボーランドやマイクロソフトはアカデミックパック制度があるから，学生の場合はかなり割安で購入できるのでチェックしてほしい。

うため，まったく同一のものとして扱うことになります。よって，どれが作りやすいということはありません。

DOSベースなど，ハードウエアを直接アクセスするようなプログラムの場合でも，ゲームの作りやすさに関してはあまり変わりはないと思います（個人的にはPC-9800が若干楽かなと思うが，大きな差はないと思う）。

Q GET＠命令で，画面上のグラフィック・パターンを変数に読み込む方法はわかります。でも，そのグラフィック・パターンをディスクにセーブする方法がよくわかりません。くわしく教えてください。

【青森県西津軽郡・工藤賢志18歳】

A 調べた限りでは，N88-日本語BASICでは，一部の画像を直接ディスクに保存するような方法はないみたいですね（MSX2ではCOPY命令でVRAM，配列，ディスクを同列に扱えたのだが…）。

ということで，直接保存することはできませんので，一度GET＠で配列変数にコピーして，配列の内容をファイルに書きだせばいいのではないでしょうか。

OPEN命令，PRINT#命令を使ったのでは遅いので，VARPTR関数を使用するのがいいでしょう。これを使って，配列変数の入っているメモリの番地（セグメント，相対番地）を調べて，格納されているメモリを直接ディスクに保存するのがいいと思います。この場合，配列変数の大きさぶんだけBSAVEで保存します。

《リスト1》画像をファイル保存するプログラム・リスト（PC-9800シリーズN88-日本語BASIC用）

```
100 SCREEN 3 'スクリーン初期化
110 COLOR ,,,,2 '画面を16色モードに
120 DIM G%(257) '画像を格納するための配列を定義
130 CIRCLE (15,15),15,4 '格納する画像を描く
140 PAINT (15,15),4
150 GET@ (0,0)-(31,31),G% '配列に画像を格納
160 DEF SEG=VARPTR(G%(0),1) '現在のセグメントを配列G%の格納されている場所に設定 }①
170 BSAVE "TEST",VARPTR(G%(0),0),258*2 '配列G%の内容をファイルに保存     }
180 END 'プログラム終了
```

《リスト2》ファイルから画像を受け取るプログラム・リスト（PC-9800シリーズN88-日本語BASIC用）

```
100 SCREEN 3 'スクリーン初期化
110 COLOR ,,,,2 '画面を16色モードに
120 DIM G%(257) '画像を格納するための配列を定義
130 DEF SEG=VARPTR(G%(0),1) 'セグメントを配列G%の場所に設定       }②
140 BLOAD "TEST",VARPTR(G%(0),0) '配列G%にファイルの内容を読み込み }
150 PUT@ (320,240),G% '配列から画面に転送
160 END 'プログラム終了
```

サンプルとして，**リスト1**に画像をファイル保存するプログラムを，**リスト2**にファイルから画像を受け取るプログラムをあげておきます。

このプログラムのポイントは，**リスト1**の160～170行（①の部分），および**リスト2**の130～140行（②の部分）です。ここで，配列変数の中身をBSAVE命令とBLOAD命令で直接読み書きしています。

BSAVEで大きさを「258×2」にしているのは，配列が0～257の258個で，整数の変数は2バイト使用するために2を掛けているためです。

DEF SEGというのは，セグメントの設定をしています。この命令を知らない人のためにちょっと補足しておきますと，PC-9800シリーズなどに使われている8086系のCPUでは，メモリ上のアドレスを指すのに「セグメント＋実アドレス」という方式を採用しています。

このため，N88-日本語BASIC上で，BSAVEやBLOADなどの直接アドレスを指定してメモリを扱う場合，命令を実行する際のセグメントの設定が非常に重要となります。というのも，セグメントの値が異なると，実アドレスが同じでも実際にはちがうアドレスのメモリを指すことになってしまうからです（**第1図**）。

そんなわけで，「BSAVE，BLOADの前にはDEF SEG命令を用いてセグメントを設定する必要がある」ということを覚えておきましょう。

なお，GET＠／PUT＠については，'97年10月号の当コーナーと『ジェントル3研』でくわしく紹介しています。

やまかんの ちょっと辛口コラム



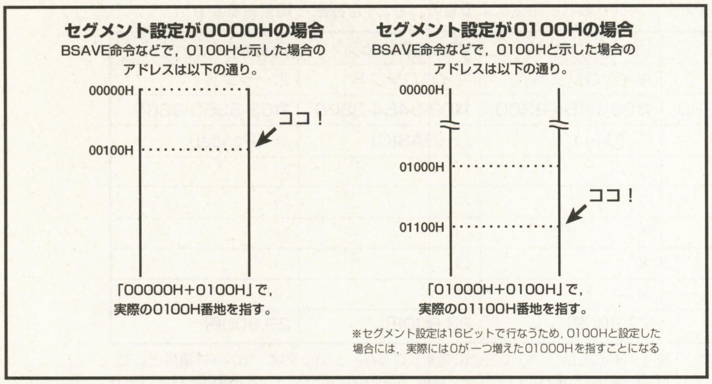
エヌ・エー・オーさんの質問「どのハードがゲームを作りやすい？」ですが，極端な話，PC-9800シリーズやDOS／Vパソコン，Macintoshといった現在主流のパソコンは，どれもゲーム作成に向いているとは思えません。

これらのパソコンは，もともとがゲームのために設計されていません。ですから，たとえばアーケード・ゲームや家庭用ゲーム機などの「ゲームを動かすためだけに設計されたコンピュータ」とくらべると，画面のスクロールや重ね合わせなどのゲーム向き機能を持っていないのです。

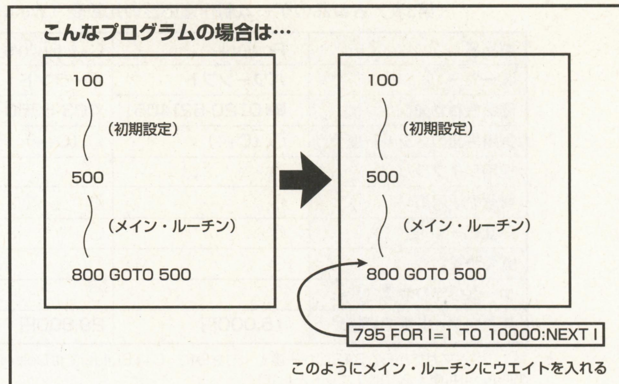
また，Visual Basicなどのプログラミング環境も，やはりゲームという用途を重視せずに設計されたもので，「ゲームが作りやすい」とは感じません。

現在は主流とは言えませんが，MSXやX68000などのパソコンは，比較的ゲーム機などに近い設計で，個人が手軽にゲームを作るのに向いていたと思います。

こうした意味で，個人で手軽にゲームのプログラミングをはじめる環境は，現在整っているとはいえません。個人的には，『サターンBASIC』の登場がこういった状況の打開につながることを期待しています（早く発売されないかなぁ…）。



《第1図》セグメントが異なると，同じアドレスを示すつもりが，実は別のアドレスを指すことになってしまう



《第2図》ウエイトのかけかた

Q 私は独学でBASICを勉強しています。昔はX68kシリーズの『X-BASIC』を使っていましたが，2年ぐらい前にN88-日本語BASIC（DISK版）に移りました。

さて，私の質問は，ウエイトのかけかたです。ベーマガの投稿プログラム・コーナーを読んでいると，「速すぎてゲームにならないときは，適当にウエイトをかけてください」とよく書かれています。このウエイトのかけかたがわからないため，お手上げ状態です。

プログラムを入力しても，速くて遊べないゲームがたくさんあるので，教えてください。

【東京都江東区・FF系大好き！14歳】

A PC-9800シリーズは，CPUの速度が機種によってちがいます。そのため，自分の環境とプログラム制作者の環境が異なると，作者の思いどおりの速度で遊ぶことができません。

プログラムの中には，さまざまな機種でも一定の速度で動作するように作られているものがありますが，そうでない場合，速い機種ではウエイトをかける必要がでてきますね。

さて，このウエイトのかけかたですが，【wait：待つ】の言葉のとおり，プログラムの実行をちょっと待ってもらえばいいわけです。ですから，適当な処理で時間をつぶせば何でもいいことになります。

実際には，

FOR I=0 TO 10000:NEXT I

というように，何も処理しないFOR～NEXTループを使う方法が一般的です。これを私は，「空ループ」と呼んでいます。

この空ループを，目的のプログラムのメイン・ルーチンと思われる場所に埋め込むことで，時間調節ができるわけです（第2図）。

このとき，ループの回数は自分の環境や，ウエイトをかけるプログラムによって調節します。また，空ループに使う変数は，元のプログラムで使用されていない名前を使うようにしてください。

疑問 質問 感想 ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN 係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

各プログラム入力＆実行方法 Run!

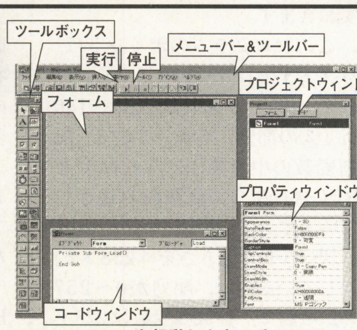
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



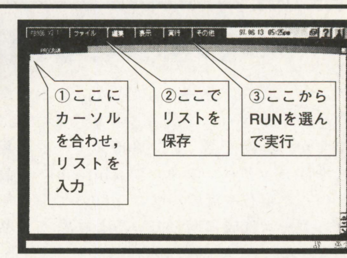
▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

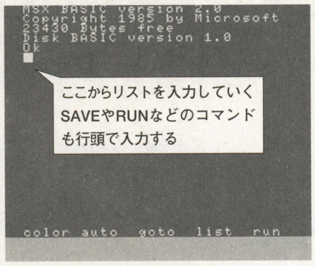
実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX2なので，バージョン2.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる)。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

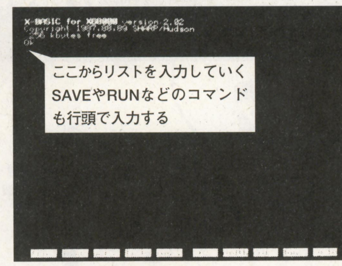
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOPキーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン）68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの"BASIC2"ディレクトリの中にある，"BASIC.X"を実行してください。

初代X68000は，"BASIC"ディレクトリの中にある"BASIC.X"を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに"TEST.BAS"という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

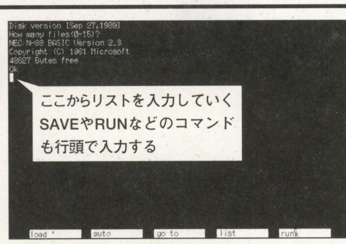
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAKキーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1/V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に"TEST.BAS"という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

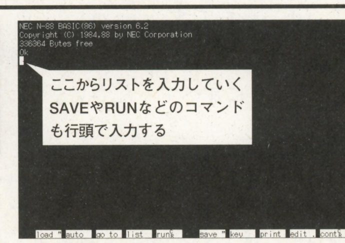
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOPキーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります(命令もほぼ互換性あり)。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-9800シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOPキーを押します。

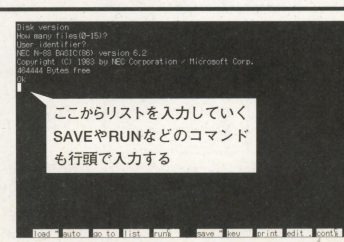
PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC (86) (DISK-BASIC)』です。

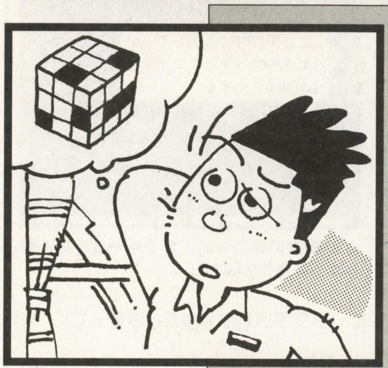
これは，フロッピー起動させて使用します。

パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)



手軽にできる平面ルービックキューブ

ルービックスクウェア

Yotchee改めよっち(15歳)

こんにちは

ペンネーム，まちがわれやすいので変えました（ローマ字からひらがなになっただけ）。

ないよう

その名のとおり，ルービックキューブ（立方体）からとってルービックスクウェア（正方形）です。

ルールはキューブと同じような感じで**第1図**のように並べてください。

こつ

どの位置にどのパネルがくるのか，完成図を思い浮かべてプレイすれば，すこしは簡単になります（1の下には4がくるとか）。

そうさほうほう

スタートすると1～9のパネルがバラバラに配置されます。それらパネルを矢印ボタンを押すことでずらしていき（**第2図参照**），**第1図**の形にするのです。

せつめいとかいぞう

バラバラにするのは，完成図から適当にボタンを押してずらすようにしています。ですから，たぶん完成させることはできるでしょう。

また，ndの値はそのずらす回数の設定ですので，この値を変えると全体的な難易度の設定ができます（高いほうがむずかしい）。

1	2	3
4	5	6
7	8	9

《第1図》完成図

1	2	6	→
9	4	5	★
7	8	3	→
↓	↓	↓	

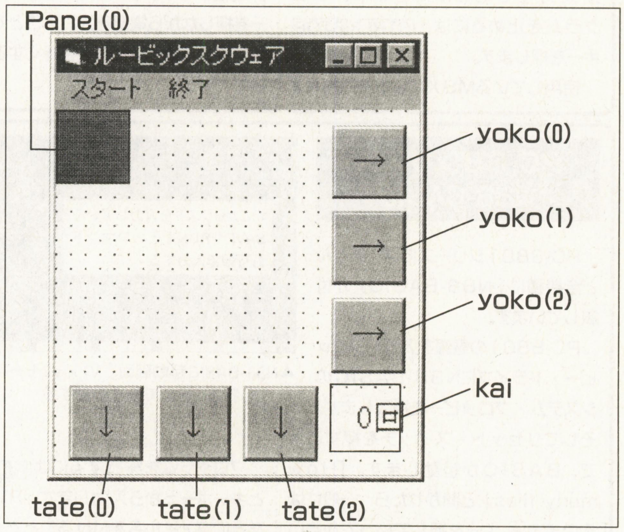
1	2	6	→
5	9	4	★
7	8	3	→
↓	↓	↓	

1	2	6	→
4	5	9	→
7	8	3	→
↓	↓	★	

1	2	3
4	5	6
7	8	9

完成!!

《第2図》パネルのずらしかた（★はそこをクリックしたことを表す）



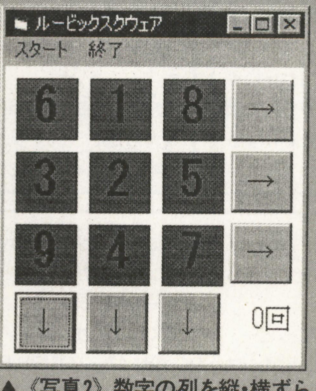
《第3図》フォームの配置図

★さんこうにしたもの

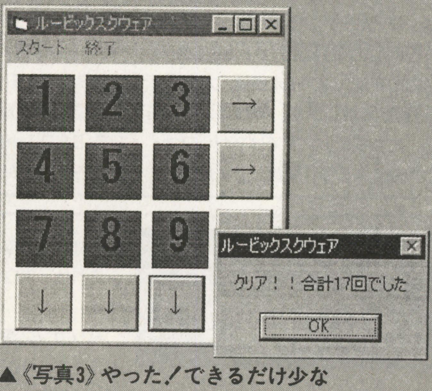
・ルービックキューブ



▲《写真1》スタート・ボタンで初級・中級・上級



▲《写真2》数字の列を縦・横ずらしてそろえていく



▲《写真3》やった！できるだけ少ない回数でクリアしよう

《OVER FLOW》そろそろ春ですね。花粉も飛んでることですし（花粉症の人，ごくろうさまです（苦））。受験生のみなさんも無事合格されて，最後の休みをエンジョイしていることでしょう。遊び疲れたら，家でゆっくりベーマガを読んでみてはいかがですか？もちろんOFコーナーも忘れずに。

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定	
Name	square
Height	3690
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	3120
コマンドボタンの設定	
Name	tate
Caption	"↓"
Enabled	0 'False
Index	0~2
Name	yoko
Caption	"→"
Enabled	0 'False
Index	0~2
ラベルの設定	
Name	kai
Alignment	1 '右揃え
Caption	"0回"
Name	panel
Alignment	2 '中央揃え
BackColor	&H00FF00FF&
BorderStyle	1 '実線
FontBold	-1 'True
FontSize	24
ForeColor	&H00000000&
Index	0
Visible	0 'False

《第2表》メニューリスト

キャプション	名前	index
スタート	start	
…初級	nando	1
…中級	nando	2
…上級	nando	3
終了	end	

《第3表》変数表

bd(3, 3) ……ボードの状態
ty ……………縦か横か？
r ………………何列目か？
k ………………動かした回数
nd ……………全体的な難易度
i,j,m,n ………ループ用

CHECKER FLAG

編：平面ルービック・キューブと言うより，簡易版15パズルといったところでしょうか。

Dr.D：リストが短いので，手軽に入力して楽しめそうじゃな。これは数字を合わせるようになっておるが，分割された絵を合わせるような形（よくあるが）にしてもおもしろいかもしれんのぉ。

《リスト1》ルービックスクウェアのプログラム・リスト

```
Dim bd(3, 3) 'ボード
Dim r, ty '列、縦横
Dim k '回数
Const nd = 10 '難易度

Sub check ()
For m = 0 To 2: For n = 0 To 2
    If bd(n, m) <> n * 3 + m + 1 Then Exit Sub
Next: Next
MsgBox "クリア！！合計" & k & "回でした", , "ルービックスクウェア"
For i = 0 To 2
    tate(i).Enabled = 0
    yoko(i).Enabled = 0
Next
End Sub

Sub end_Click ()
End
End Sub

Sub Form_Load ()
For i = 1 To 9
    Load panel(i)
    panel(i).Caption = i
    panel(i).Move ((i - 1) Mod 3) * (panel(i).Width + 8) + 8, ((i - 1) ¥ 3)
* (panel(i).Height + 8) + 8
    panel(i).Visible = -1
Next
End Sub

Sub guru ()
Select Case ty
    Case 0 '縦
    For j = 2 To 0 Step -1
        bd(j + 1, r) = bd(j, r)
    Next
    bd(0, r) = bd(3, r)
    For j = 0 To 2: panel(j * 3 + r + 1) = bd(j, r): Next
    Case 1 '横
    For j = 2 To 0 Step -1
        bd(r, j + 1) = bd(r, j)
    Next
    bd(r, 0) = bd(r, 3)
    For j = 0 To 2: panel(r * 3 + j + 1) = bd(r, j): Next
End Select
End Sub

Sub nando_Click (index As Integer)
Randomize
k = 0: kai = k + "回"
For m = 0 To 2: For n = 0 To 2
    bd(n, m) = n * 3 + m + 1
    panel(bd(n, m)) = bd(n, m)
Next: Next
For i = 1 To nd * index
 r = Int(Rnd * 3): ty = Int(Rnd * 2)
 guru
Next
For i = 0 To 2
    tate(i).Enabled = -1
    yoko(i).Enabled = -1
Next

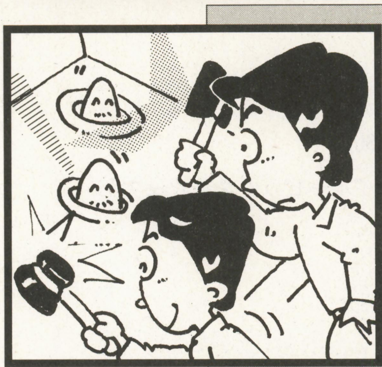
End Sub

Sub tate_Click (index As Integer)
k = k + 1: kai = k & "回"
r = index: ty = 0
guru
check
End Sub

Sub yoko_Click (index As Integer)
k = k + 1: kai = k & "回"
r = index: ty = 1
guru
check
End Sub
```

★継続は力なり，毎月この欄に何を書こうか悩みます。（大阪府羽曳野市・渡辺和紀22歳）……【**影**：おおいに悩んでけっこう！…あっても締切には間に合わせてくれ。**つぐ美**：感想とか質問だけじゃなくて，日記みたいなのも読んでて楽しいのよ♥**編**：読者の声がすぐにわかる場でもありますから。】

Windows3.1/95（Visual Basic Ver2.0）用



1人でも2人でも遊べるおもしろゲーム

対戦型もぐらたたき

Naokiti（12歳）

内　容

2人用のもぐらたたきです。CPUとの対戦もあります（これがなくっちゃね）。

でも…なるべくなら友達でも兄弟でも誰でもいいから連れてきて，遊ぶのがいいでしょう。

遊びかた

1P→［Q］［W］［E］
　　［A］［S］［D］
　　［Z］［X］［C］
2P→［7］［8］［9］
　　［4］［5］［6］
　　［1］［2］［3］

で，そのキーの場所にいるもぐらをたたきます。1分間勝負で得点の高かったほうの勝ちとなります。

点数は，茶色のもぐら＝　100点
　　　　銀色のもぐら＝　390点
　　　　金色のもぐら＝　770点
　　　　爆弾　　　　＝－150点
　　　　何もない　　＝－　10点
　　　　？ブロック　＝XXX点

点数の高いものからたたくのが基本でしょう。まずは，慣れてください。

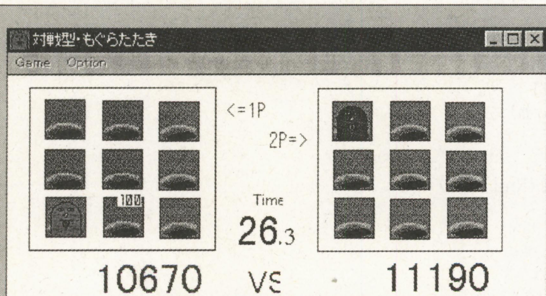
CPU対戦

2P側をコンピュータが担当してくれます。五つのレベルがあるので，自分の力に合わせてレベルを調整，遊びまくってください。

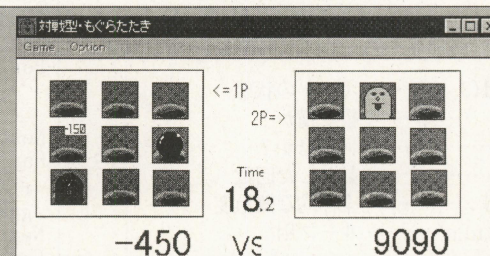
本当はLv.6もあるんだけど…。リストを打ち込むと，どうすればいいかわかると思います。

打ち込みかた

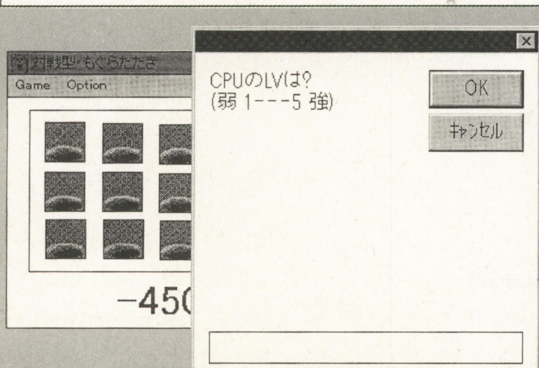
1.データ作成のリスト（**リスト1**）を打ち込み［F5］。
2.［12種類］の絵を作る。
　必要なものは
　　もぐらや穴のアイコン（六つ）
　　点数のビットマップ（20＊10を五つ）
　　王冠のビットマップ（20＊15）
3.ゲーム本体のフォームを作る。
　必要なものは，
　　Pictureを35個(!)
　　Labelを10個
　　Imageを1個
　　Commandを1個



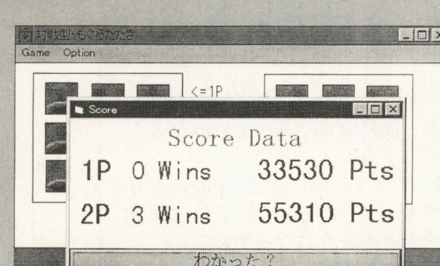
◀《写真1》対戦型のもぐらたたきだ。1人でも2人でも遊べるのがうれしい



▲《写真2》もぐらの色によって得点がちがう。爆弾などはマイナス・ポイントなので注意



◀《写真3》対コンピュータ戦は，5段階の強さから選べる親切設計



▲《写真4》対戦結果発表。今回は2Pの圧勝！友達といっしょに燃えてね

★あ～最近，身のまわりの物ぜ～んぶポリゴンに見えてしまう。ひょっとして僕は60フレームで動いていたりして。（岐阜県各務原市・nanao23歳）……【影：ポリポリ。おっポ〇リンキーもポリゴンだ！新発見だ。私のサングラスはどれくらいなのだろう。編：逃避してないで原稿やってください。】

《第1表》ゲーム本編Form1のプロパティ・リスト

フォームの設定	
Name	Form1
BorderStyle	1 '固定(実線)
Caption	"対戦型・もぐらたたき"
Height	7200
KeyPreview	-1 'True
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	6840
ピクチャボックスの設定	
Name	Picture7
BackColor	&H0000C000&
Height	2835
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	Picture6
AutoRedraw	-1 'True
AutoSize	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
Height	150
Index	0〜1
Width	300
Name	Picture5
AutoRedraw	-1 'True
AutoSize	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
Index	0〜4
Name	Picture3
AutoRedraw	-1 'True
AutoSize	-1 'True
Index	0〜5
Name	Picture2
AutoSize	-1 'True
Height	510
Index	0〜17
Width	510
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0 'False
Interval	90

4.ゲーム本体のリスト(**リスト2,3**)を打ち込む。

コメントを見て,バグらなければOK!

5.改造してみる。

sndPlaySoundで効果音を入れるなど,早いマシンの人はやってみて。

プログラム

工夫したところは,コンピュータを(チョイ)人間らしくしたところ。Lv.5でも何回かは爆弾たたいたりするところなど…。

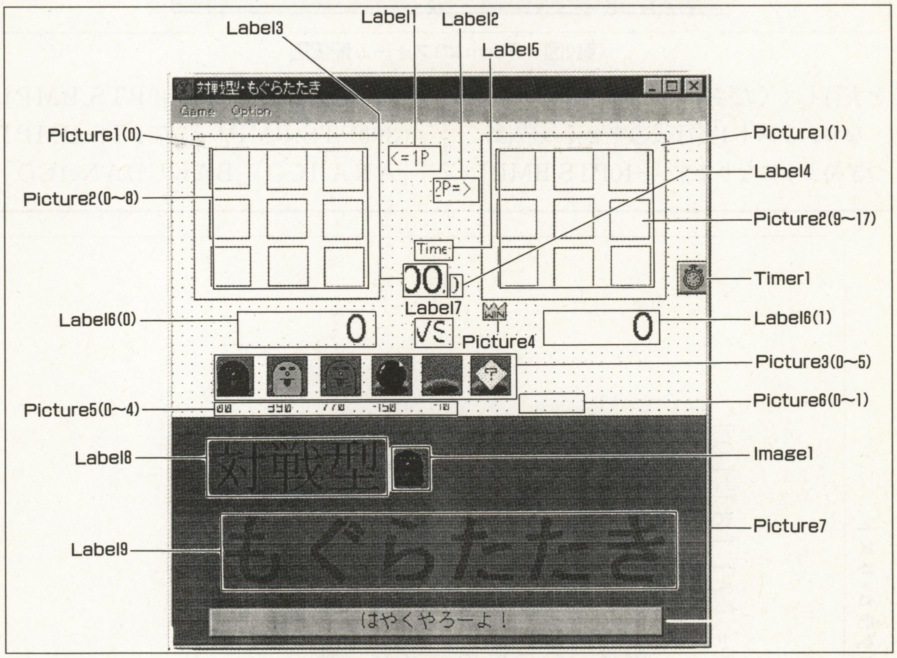
苦戦したところは,もぐら消滅のところとコンピュータの思考のところで出たバグです。

コンピュータとの対戦は,投稿しようと思ったとき,「1人で遊べないと没になりやすい」という言葉を思い出し,作りました。

それと今回は,VB4.0でも,SubをPrivate Subにするだけで動くんじゃないかと思いますが…どうですか?

その他

この頃,友達とパソコンをすることが多くなってきて,1人用以外のゲームも作らないと,と思ったことと,友達がそういうのを希望したのでこのゲームを作ってみました。



《第1図》Form1のフォーム配置図

※Picture2(0〜8)はPicture1(0)の上に,Picture2(9〜17)はPicture1(1)の上に,それぞれ配置する

※Label8,Label9,Image1,Command1はPicture7の上に配置する

テストプレイをしてくれた友達に感謝。こういうゲームって,左側のプレイヤーが不利になるんだなと,あらためて思いました。

今度は,'97年9月号に掲載の『スノボーだ!!』で使っていたFloodFillをマスターして,投稿しようと思います。

最後の最後に,「算数オリンピックに出たけど,決勝進出ならず!!!(笑)」

注意

まず,**リスト1**のデータ作成プログラムを実行して,データを作ります。つぎに,内容を変更します。

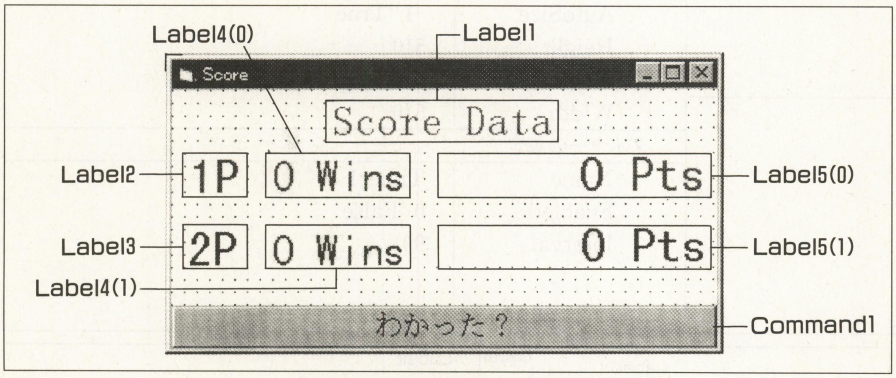
mnuHelp_Click内の

・・・Shell("A:¥WINDOWS¥・・・

ここをWindowsのあるディレクトリにしてください。その後,**リスト2**,**リスト3**

《第2表》メニューの設定

キャプション	名　前	Enabled
”Game”	mnuGame	0　’False
…”Start”	mnuStart	
…”Help”	mnuHelp	
…”Quit”	mnuQuit	
”Option”	mnuOption	0　’False
…”合計得点のClear”	mnuScClear	
…”今までの勝ち数”	mnuWins	
…”VS CPU”	mnuVSMode	



《第2図》Form3のフォーム配置図

を実行してください。

なお，**リスト1**実行後のファイル内は，つぎのようになります。[-10PTS.BMP][-150PTS.BMP][100PTS.BMP][390PTS.BMP][770PTS.BMP][ANA.ICO][BAKUDAN.ICO][GMOGURA.BMP][NMOGURA.BMP][RANDOM.ICO][SMOGURA.BMP][VSMDAT.EXE][VSMDAT.FRM][VSMDAT.MAK][VSMHELP.TXT][VSMOGURA.DAT][VSMOGURA.EXE][VSMOGURA.FRM][VSMOGURA.MAK][VSMOGURA.TXT][VSMSCORE.FRM][README.TXT]

CHECKER FLAG

編：ちゃんと1人プレイ用と，対コンピュータ用とが用意されているのがエライ！

Dr.D：ファイル・アクセスだが，Windowsのディレクトリを指定するにはそれ用のＡＰＩが用意されているので，それを使うべきじゃ。

★参考にしたもの

・BMのVBプログラム

・BM’97年5月号146ページに掲載の，たわらさんのワンポイント・テクニック

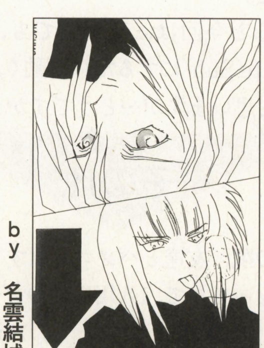
《リスト1》データ作成プログラム・リスト

```
Sub Form_Load ()
Open "VSMHELP.TXT" For Output As #1
Print #1, "★　遊び方　★"
Print #1, "  1P=>[Q] [W] [E]  2P=>[7] [8] [9]"
Print #1, "      [A] [S] [D]      [4] [5] [6]"
Print #1, "      [Z] [X] [C]      [1] [2] [3]"
Print #1, "  で、そこにいるもぐらをたたく。１分間で"
Print #1, "  得点の高かったほうが勝ち！"
Print #1, "  点数は、"
Print #1, "    茶色のもぐら＝　１００点"
Print #1, "    銀色のもぐら＝　３９０点"
Print #1, "    金色のもぐら＝　７７０点"
Print #1, "    爆弾　　　　＝－１５０点"
Print #1, "    何もない　　＝－　１０点"
Print #1, "    ？ブロック　＝　ＸＸＸ点"
Print #1, "  点数の高いものからたたくのが基本です。"
Close #1
Open "VSMOGURA.DAT" For Output As #1
For I = 20 To 100 Step 40
  Print #1, "45," & I & ",92," & I & ",139," & I
Next
For I = 100 To 20 Step -40
  Print #1, "368," & I & ",321," & I & ",274," & I
Next
Close #1
End
End Sub
```



評…お二人へのお礼だそうです（編）

by 早蕨しをん



評…消印が…，失礼しちゃうわね（つぐ美）

by 名雲結城

★さっそく古いベーマガの愛読者カード出した。郵便番号5ケタだけどいいのかな…載れば使えることがわかるけど，載らなかったらわからなーい。（愛知県丹羽郡・**吉永圭介12歳**）……【**影**：載ったからかんぺきー♥使えるじゃーん。**編**：なんか壊れてません？…ちゃんとOF読んでくれてますね。】

《リスト2》ゲーム本編Form1のプログラム・リスト

```
Dim Score&(1), MOG%(1, 2), MIT%(1, 2), TAI%(1, 8), NOK%(1, 2)
'    スコアー    もぐら種類  もぐら位置  対応するｷｰ  ﾓｸﾞﾗ残り時間
Dim Tim1%, Tim2%
'残り秒  1/10秒
Dim Wins%(1), Total&(1), SX%(1, 8), SY%(1, 8), CPULV%
'      勝った数  合計点       点数表示の位置      CPUの強さ
Dim InKey$(1), CN%(1)
' 押されたｷｰ  点数表示時間
'
'Scoreは、Lv.6 CPUがやったとき残り数秒のところで
'32768を越え、OFしてしまったので、Long型にしている
'やってみると、このスコアのスゴさがわかります。いや本当。

Sub Command1_Click () 'はやくやろーよ！
  Command1.Enabled = 0
  For I = 189 To 1 Step -2 ' 上がるのがはやい（遅い）ひとは
    Picture7.Height = I    ' Stepを下げるか（上げる。）
    DoEvents               ' ここをWaitにする
  Next
  Picture7.Visible = 0
  mnuGame.Enabled = -1
  mnuOption.Enabled = -1

End Sub

Sub Form_Activate ()
  Height = 3510: Width = 6810
  Picture7.Move 0, 0
  Randomize
  For I = 0 To 17 '全部穴にしちゃって
    Picture2(I).Picture = Picture3(0).Picture
  Next
  T1 = "818769658368908867"
  T2 = "636261666564696867"
  Open "D:\VSMOGURA.DAT" For Input As #1
  '     ~~~<=ここを変更して
  For I = 0 To 8
    TAI(0, I) = CInt(Mid$(T1, I * 2 + 1, 2))
    TAI(1, I) = Val("&H" & Mid$(T2, I * 2 + 1, 2))
    Input #1, SX(0, I)
    Input #1, SY(0, I)
  Next
  For I = 0 To 8
    Input #1, SX(1, I)
    Input #1, SY(1, I)
  Next
  Close #1
End Sub

Sub Form_KeyDown (KeyCode As Integer, Shift As Integer)
For J = 0 To 1
  If mnuVSMode.Checked = -1 And J = 1 Then Exit Sub 'ずるは無しよ
  For I = 0 To 8
    If KeyCode = TAI(J, I) Then InKey(J) = CStr(I)
  Next
Next
End Sub

Sub mnuHelp_Click () '結構手抜きなヘルプ
ret = Shell("A:\WINDOWS\NOTEPAD.EXE D:\VSMHELP.TXT", 1)
'メモ帳を呼び出してロードした。       ~~~<=ここを変える
End Sub

Sub mnuQuit_Click ()
End
End Sub

Sub mnuScClear_Click ()
If MsgBox("本当に消しちゃうの？", 33) = 2 Then Exit Sub
For I = 0 To 1
  Total(I) = 0: Wins(I) = 0 'きえちゃった
Next
End Sub

Sub mnuStart_Click () 'ゲームの始まり
mnuGame.Enabled = 0
mnuOption.Enabled = 0
Label3.ForeColor = QBColor(0)
Label4.ForeColor = QBColor(0)
Picture4.Visible = 0
  Tim1 = 63: Tim2 = 0
  For I = 0 To 1
    Score(I) = 0: Label6(I).Caption = "0"
    For J = 0 To 2
      MIT(I, J) = -1: NOK(I, J) = -1
    Next
  Next
    Timer1.Enabled = -1
End Sub

Sub mnuVSMode_C.ick ()
  mnuVSMode.Checked = Not mnuVSMode.Checked
  If mnuVSMode.Checked = -1 Then
LV: CPULV = Int(Val(InputBox$("CPUのLVは?" & Chr$(10) & "(弱 1---5 強)")))
    If CPULV < 1 Or CPULV > 5 Then GoTo LV
'Lv.6という最強のＣＰＵは上の5を6にすると･･･
  End If
End Sub

Sub mnuWins_Click () '今勝ってるのはどっち？
Form3.Show
For I = 0 To 1
  Form3!Label4(I).Caption = Right$(" " & Wins(I), 2) & " Wins"
  Form3!Label5(I).Caption = Right$("      " & Total(I), 7) & " Pts"
Next
End Sub

Sub MOGHA (I, J)
  HC = (Score(I) < Score(1 - I)) '点数によるハンディ
  Select Case Int(Rnd * 100) ' (何がでるかなっ) X２
  Case 0 To 44 + HC * 7: SHU = 1: NOK(I, J) = 15
  Case 45 + HC * 5 To 59 + HC * 4: SHU = 2: NOK(I, J) = 10 - HC
  Case 60 + HC * 4 To 67 - HC * 3: SHU = 3: NOK(I, J) = 7 - HC * 2
  Case 68 - HC * 3 To 84 - HC * 2: SHU = 4: NOK(I, J) = 15 + HC * 4
  Case 85 - HC * 2 To 99: SHU = 5: NOK(I, J) = 9 + HC
  End Select
ICHI: 'で、どこにでるわけ？
  K = Int(Rnd * 9)
  For L = 0 To 2
    If MIT(I, L) = K Then GoTo ICHI
  Next
  MIT(I, J) = K
  MOG(I, J) = SHU
  Picture2(K + I * 9).Picture = Picture3(SHU).Picture
End Sub

Sub Timer1_Timer () '遅いときは、Intervalを下げてみよう
  Tim2 = Tim2 - 1
  If Tim2 = -1 Then
    Tim2 = 9: Tim1 = Tim1 - 1
```

★そういえばもうすぐBMの継続購読の申し込みをする時期だな〜。3月には引っ越すし…。引っ越してから申し込むか!!そうだ，そうしよう!!以上独り言でした。（宮城県仙台市・**千葉雄太19歳**）……**【Dr.D：よけいな手間を省くにはそれが一番じゃな。良い決断じゃ。つぐ美：定期購読はお得だし♥】**

```
  If (Tim1 <= 9 And Tim1 >= 0) Or Tim1 = 29 Or Tim1 = 19 Then Beep
 End If
 Select Case Tim2 + Tim1 * 10 '残り時間は？
 Case 601 To 630 '始まってない
  Label3.Caption = " " & Tim1 - 60
  Label4.Caption = "." & Tim2
 Case 100 '残り時間がない！
  Label3.ForeColor = QBColor(12)
  Label4.ForeColor = QBColor(12)
 Case 0 '時間切れ
  Label3.Caption = "--": Label4.Caption = ".-"
  DoEvents
  Beep: Beep: For I = 1 To 50000: Next '（チャチャーン）Ｘ３
  Beep: Beep: For I = 1 To 50000: Next 'になるように、50000の
  Beep: Beep: For I = 1 To 50000: Next '所を変更
  Timer1.Enabled = 0
  For I = 0 To 17
   Picture2(I).Picture = Picture3(0).Picture
  Next
  For I = 0 To 1
   For J = 0 To 2
    MOG(I, J) = 0: MIT(I, J) = -1: NOK(I, J) = -1
   Next
   Total(I) = Total(I) + Score(I)
  Next
  For I = 1 To 300000: Next '一息つくくらい
  If Score(0) > Score(1) Then WX = 20: Wins(0) = Wins(0) + 1 '1P WIN
  If Score(1) > Score(0) Then WX = 260: Wins(1) = Wins(1) + 1 '2P WIN
  If Score(1) = Score(0) Then WX = -30 'DRAW GAME
  Picture4.Move WX, 150
  For I = 1 To 100: Picture4.Visible = 0: Picture4.Visible = -1: Next
  '見てわかって一息つける時間
  mnuWins_Click
  mnuGame.Enabled = -1
  mnuOption.Enabled = -1
  Exit Sub
 End Select
 If Tim1 < 60 Then
  Label3.Caption = Right$(" " & Tim1, 2)
  Label4.Caption = "." & Tim2
  If mnuVSMode.Checked = -1 Then 'CPUがたたくぞ！
   If CPULV <> 6 Then
    For I = 0 To 2
     If NOK(1, I) < 1 Then GoTo CPUE
     Select Case MOG(1, I)
     Case 1: KAK = 1 / 15 * (.8 + .2 * CPULV)
     Case 2: KAK = 1 / (10 - (Score(1) < Score(0))) * (.8 + .2 * CPULV)
     Case 3: KAK = 1 / (7 - (Score(1) < Score(0)) * 2) * (.8 + .2 * CPU
LV)
     Case 4: KAK = .13 - .02 * CPULV
     Case 5: KAK = 1 / (9 + (Score(1) < Score(0))) * (.8 + .2 * CPULV)
     End Select
     If Rnd < KAK Then InKey(1) = CStr(MIT(1, I)): Exit For
CPUE:   Next
   Else '最強のCPU
    For I = 0 To 2
     If NOK(1, I) > 0 And MOG(1, I) <> 4 Then
      InKey(1) = CStr(MIT(1, I)): Exit For
     End If
    Next
   End If
  End If
  'もぐらをたたいた？
  DoEvents
  For I = 0 To 1
```

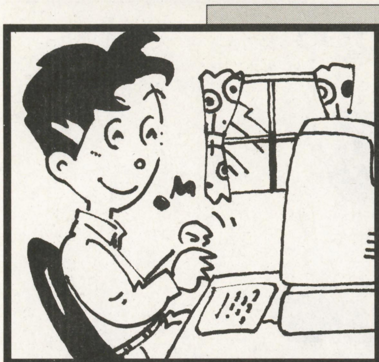
```
   CN(I) = CN(I) - 1
   If CN(I) = 0 Then Picture6(I).Move 0, 200
   If InKey(I) <> "" Then
    IN = Val(InKey(I))
    For J = 0 To 2
     If MIT(I, J) = IN Then
PTS:      Select Case MOG(I, J) 'これは何？
      Case 1: Score(I) = Score(I) + 100: Picture6(I).Picture = Picture
5(0).Picture
      Case 2: Score(I) = Score(I) + 390: Picture6(I).Picture = Picture
5(1).Picture
      Case 3: Score(I) = Score(I) + 770: Picture6(I).Picture = Picture
5(2).Picture
      Case 4: Score(I) = Score(I) - 150: Picture6(I).Picture = Picture
5(3).Picture
      Case 5 'ランダムは何かに姿を変える
       MOG(I, J) = Int(Rnd * 4) + 1: GoTo PTS
      End Select
      IN = -1
      NOK(I, J) = 1
     End If
    Next
    CN(I) = 3
    '↓ 何もないところをたたくなよ（笑）
    If IN <> -1 Then Score(I) = Score(I) - 10: Picture6(I).Picture = Pic
ture5(4).Picture
    Picture6(I).Move SX(I, Val(InKey(I))), SY(I, Val(InKey(I)))
    InKey(I) = ""
   End If
   Label6(I).Caption = Score(I)
  Next
  'もぐら出現？
  For I = 0 To 1
   KAZ = 0: For J = 0 To 2
    If MOG(I, J) <> 0 Then KAZ = KAZ + 1
   Next
   'いくつあいてるか Ｘ まけてる場合は大きく ＝ でる確率
   If Rnd < (3 - KAZ) * (.12 - (Score(I) < Score(1 - I)) * .04) Then
    For J = 0 To 2
     If NOK(I, J) = -1 Then
      MOGHA I, J 'もぐら発生！
      Exit For
     End If
    Next
   End If
  Next
  'もぐら消滅？
  For I = 0 To 1
   For J = 0 To 2
    If NOK(I, J) > -1 Then NOK(I, J) = NOK(I, J) - 1
    If NOK(I, J) = 0 And MIT(I, J) <> -1 Then
     Picture2(I * 9 + MIT(I, J)).Picture = Picture3(0).Picture
     MOG(I, J) = 0: MIT(I, J) = -1
    End If
   Next
  Next
 End If
End Sub
```

《リスト3》ゲーム本編Form3のプログラム・リスト

```
Sub Command1_Click ()
  Unload Form3
End Sub
```


★『アーケードで発見!!たまごっち』が発売されてもおかしくないと思うっす。(神奈川県横浜市・**みるきぃ☆ぷりん24歳**)……**【つぐ美**：たしかに、いろんな機種で発見(笑)されてるけど。**編**：1日中筐体に座ってるんですか？**影**：1匹のたまごっちを複数の人が育てるとか？強く育つぞきっと。**】**

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用



BMPファイルをドラッグ&ドロップするだけ

簡易(かんい)マスク作成(さくせい)プログラム

Pyull 伊東 健(Tak)(15歳)

内　容

マスクを作るのが大変という人のために作ったVBユーザーのための簡易マスク作成プログラムです。

作りかた

マスクを作ったほうが楽といわれないように，リストは短くしました。

Formに１個適当にPicture１を配置してリストを入力してください(プロパティーの設定はプログラム中でやっているので必要ありません)。

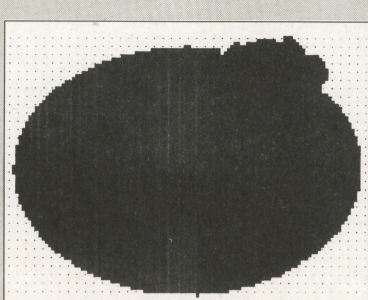
最後にexeファイルを作って完了です。

使いかた

背景を黒にしたBMP（ビットマップ）ファイルをプログラムにドラッグ&ドロップしてください。作業はそれだけです。元のBMPファイルと同じフォルダにマスクの絵が作られます。



▲《写真1》背景を黒にしたビットマップが…



▲《写真2》ほらちゃんとマスクのできあがり

注　意

これはその名のとおり「簡易」なので，あまり大きいファイルはできません(180×180まで)。

180×180のファイルを開くと30秒かかりました(P-100 8M)。

エラー処理の部分を入力せずに，大きいファイルをドロップするとパソコンが不安定になります。また，複数のファイルを同時に実行させることはできません。

その他

埼玉県久喜市の人と東京都港区の人で「伊東健」を知っている人は（takeshi.i@usa.net）までメールください。

CHECKER FLAG

Dr.D：リストがすご～く短いうえに，プロパティなどの設定も不要ときておる。VBでBitbltを使ったキャラクターの重ね合わせ処理をする場合，キャラクターと対になるマスクを作成する必要がある。このプログラムでは簡単にマスクを作成できるから重宝するぞ。



《リスト1》簡易マスク作成プログラムのプログラム・リスト

```
Private Sub Form_Load()
Dim h, w As Integer
    ScaleMode = 3
    picture1.Height = 1
    picture1.Width = 1
    picture1.ScaleMode = 3
    picture1.AutoRedraw = True
    picture1.AutoSize = True
    picture1.BorderStyle = 0
    picture1.Picture = LoadPicture(Command)
    h = picture1.Height
    w = picture1.Width
    'ここから下の8行(エラー処理)は入力したくない人はしなくていいです。
    If h + w = 2 Then
        MsgBox ("このプログラムは、ファイルをドラッグ&ドロップして使う
ものです。" + Chr(13) + "このプログラムアイコンにBMPファイルをドラッグ&
ドロップしてください。")
        End
    End If
    If h * w > 32767 Then
        MsgBox ("プログラムの処理能力が追いつきません")
        End
    End If
    For i = 0 To h
        For j = 0 To w
            If picture1.Point(j, i) = RGB(0, 0, 0) Then
                picture1.PSet (j, i), RGB(255, 255, 255)
            Else
                picture1.PSet (j, i), RGB(0, 0, 0)
            End If
    Next j, i
    SavePicture picture1.Image, Left(Command, Len(Command) - 4) +
"(M).bmp"
    Beep
    MsgBox ("完了")
    End
End Sub
```

★最近ラーメンライスを食していないでござる。(千葉県成田市・**レジナルド・プル23歳**)……【**影**：う～ん。そうでござるなぁ。別に，ラーメンライスを食べる金すらないってワケじゃないんだぞ。そこのとこ勘違いしないでくれよ。**編**：な，なんか影さんじゃナイみたいですね。**影**：…そう？】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



猿も鉄棒から落ちる?

さるる

TMO(42歳)

内　容

さるるは高いところが好きです。どんどん登らせましょう。

遊びかた

このゲームは，互換モード用ワンボタン・ゲームです。

実行後はパッドで操作します。

A　or　Bボタン　　=ジャンプ

RUNボタンでスタートです。赤い枝は右に進み，緑の枝は左に進み続けます。うまくジャンプして点数を上げていってください。

エトセトラ

乱数で面を作っているので，使えそうな乱数さがしに手間どりました。私の最高点は89点です。

あと調べたのでは，RANDOMIZE 243,　RANDOMIZE　398が使えます。

《第1表》変数表

M()	マップ用
PY	スクロール用
SY	シンボルの位置
PP,KK	描画用
SC,HC,FS	得点
VY	色読む座標
HH	落ちる方向
AA	移動方向

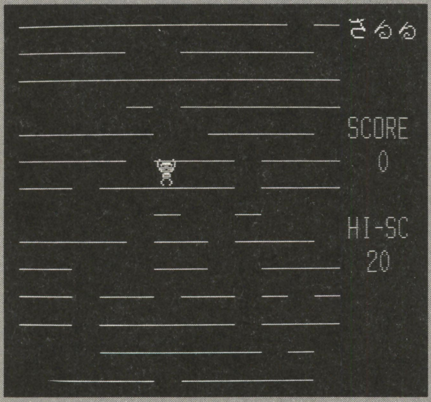
それも済んだら自分でさがしてみてください。

途中でやめるときは，スペース・キーです。ハイスコアは保存します。

このゲームでは，順番に進行方向が変わりますが，この部分を乱数にしても面白いかもしれません。

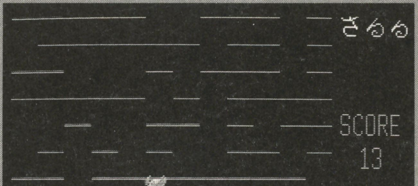
CHECKER FLAG

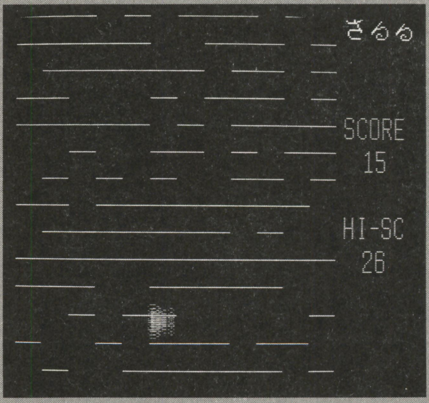
編：シンプルですが結構ハマリますね。
Dr.D：何度もトライして登りかたがわかるとやめられなくなる。
編：みんなはどこまで登れるかな??



▲《写真1》鉄棒の色によって左右に移動するぞ

▼《写真2》少し先を見ながら登って行くのが攻略するコツだよ





▲《写真3》行った先に鉄棒がなくなると，あれ〜っ!!

★編さんは影さんに弱みをにぎられているという話。(長野県北安曇郡・伊藤　優14歳)……【影：君は最近の私に対する編君の冷たい言動をみてそう言うのか?ど一考えても逆じゃないか。編：いまごろ気付いたんですか?影：なにぃ，ま・まさか…。編：フッ(以下次号)←予定(は未定)】

『さるる』のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■ さるる by TMO ■■■■■■■■■■■■
20 SCREEN@ 0:CLS:DEFINT A-Z:OUT &HFDA0,&H3:RANDOMIZE 44
30 ON ERROR GOTO 630
40 DIM PAT(63),M(11,150)
50 FOR I=0 TO 99:GOSUB 550:GET@A(58,50)-(73,65),PAT
60 DEF SPRITE 0,I,PAT,0:DEF SPRITE 1,I,(230,90),I:GOSUB 550:NEXT
70 FOR J=0 TO 63:READ A$:PAT(J)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>32767)*65536:NEXT
80 DEF SPRITE 0,100,PAT,0:GOSUB 560
90 FOR H=0 TO 9:ON -(H<4) GOSUB 560
100 GET@A(16*H,0)-(15+H*16,15),PAT:DEF SPRITE 0,101+H,PAT,0:NEXT
110 FOR I=0 TO 6 STEP 3:DEF SPRITE 1,101+I,(211,10+I*20),101+I,3,1,1:NEXT
120 DEF SPRITE 3,0
130 SCREEN@ 1:SPRITE ON:WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255)
140 FOR I=0 TO 150:CL=1-CL:FOR J=0 TO 11
150 M(J,I)=-(RND*3>1)*(2+CL*2):NEXT J,I
160 GOSUB *ロード:HS=FS:GOSUB 570
170 '■■■■■■■■■■■■ 再ゲーム ■■■■■■■■■■■■
180 PY=0:PP=16:KK=150:MX=95:MY=96:YY=240:SY=180:HH=1:OUT &HFDA0,&H3
190 FOR I=0 TO 256:AA=-1:GOSUB *画面:NEXT
200 DEF SPRITE 1,100,(MX,MY),100:SPRITE 3,100,0:SPRITE 0,100,1:SPRITE 0,101,1:SP
RITE 0,104,1:SPRITE 0,107,1:SPRITE 0,0,1:OUT &H5EC,0
210 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 570
220 SC=0:SPRITE 0,99,1:OUT &HFDA0,&HF
230 IF PTRIG(1)<>4 THEN 230
240 PLAY "@70O3G32A32"
250 '■■■■■■■■■■■■ メイン ■■■■■■■■■■■■
260 ON -(INKEY$<>" ") GOTO 270:OUT &H5EC,1:END
270 MY=MY+1 AND 255:MX=MX+GG:GOSUB 390
280 VY=MY+PY AND 255
290 GET@A(MX+7,VY)-(MX+7,VY),D:DD=D(0) AND &H7FFF
300 DD=DD¥32:PCR=DD AND 31:DD=DD¥32:PCG=DD AND 31
310 GG=(PCG=31)-(PCR=31)
320 ON ((PCR=0)*(PCG=0)) GOTO *おわり
330 IF HH<>GG THEN SPRITE 0,SC,0:SC=SC+1:DEF SPRITE 1,SC,(230+(SC>9)*7,90),SC:SP
RITE 0,SC,1:HH=GG
340 TT=PT:PT=PTRIG(1)
350 ON -((PT<>1 AND PT<>2) OR TT<>0) GOTO 370
360 FOR I=0 TO 15:MY=MY-1 AND 255:GOSUB 390:NEXT:PLAY "@69O4D128"
370 AA=(KK>16):GOSUB *画面:WAIT 5:GOTO 260
380 '■■■■■■■■■■■■ サブ ■■■■■■■■■■■■
390 SPRITE 6,100,MX-SPRITE(100,6),MY-SPRITE(100,7)
400 ON -((SPRITE(100,7)<1)+(SPRITE(100,7)>239)) GOTO *おわり
410 RETURN
420 *画面
430 ON -(PP<>0) GOTO 460
440 FOR J=0 TO 11:LINE(15+J*16,YY)-(J*16+30,YY),PSET,M(J,KK-17)
450 NEXT:PP=16:KK=KK-1
460 YY=YY+AA AND 255:PY=PY+AA AND 255:SY=SY+AA AND 255:PP=PP+AA
470 OUT &H440,17:OUT &H443,PY
480 RETURN
490 *おわり
500 PLAY "@71O5L8ECO4GV6FV4EV1CV8":OUT &H5EC,1
510 SPRITE 3,100,5-(HH=1):FOR I=0 TO 237:SPRITE 6,100,0,1:WAIT 1:NEXT
520 SY=SY+(SY>240)*20-(SY<5)*20
530 SYMBOL(25,SY),"AGAIN  Y/RUN N/SELECT",1,1,7
540 IF PTRIG(1)=4 THEN CLS:SPRITE 0,SC,0:WAIT 20:GOTO 180 ELSE IF PTRIG(1)=8 THE
N GOSUB *セーブ:WAIT 50:CLS:END ELSE 540
550 SYMBOL(50,50),STR$(I),1,1,4,,XOR:RETURN
560 SYMBOL(0,0),"さるるSCORE HI-SC",1,1,7-H:RETURN
570 DEF SPRITE 1,99,(230+(HS>9)*7,150),99:SPRITE 1,99,HS+(HS>100):RETURN
580 *ロード
590 OPEN "I",1,"SARU.DAT":INPUT#1,FS:CLOSE:RETURN
600 *セーブ
610 IF SC>HS THEN HS=SC
620 IF HS>FS THEN FS=HS:KILL "SARU.DAT" ELSE RETURN
630 OPEN "O",1,"SARU.DAT":PRINT#1,FS:CLOSE
640 IF ERR=63 THEN RESUME *ロード
650 RETURN
660 DATA D000, 0000, D000, 0000, 0D00, 0000, 0000, 000D
670 DATA 0D00, DDD0, 00DD, 000D, 0D00, AAAD, 0DAA, 000D
680 DATA 0D00, AA8A, 0A8A, 000D, D000, AAAA, DAAA, 0000
690 DATA D000, 8AAD, DDAA, 0000, 0000, AAAD, 0DAA, 0000
700 DATA 0000, DD50, 005D, 0000, 0000, AAD0, 00DA, 0000
710 DATA 0000, AAD0, 00DA, 0000, 0000, AA50, 005A, 0000
720 DATA 0000, 00D0, 00D0, 0000, 0000, 000D, 0D00, 0000
730 DATA 0000, 000D, 0D00, 0000, 0000, 00D0, 00D0, 0000
```


★つぐ美さん，働きだして何年たつんですか。(三重県多気郡・谷　芳寛18歳)……【影：え〜，リポーターの影です。つぐ美さ〜ん！つぐ美さん！読者からの質問なんですが…。DrD：つぐ美くんならさっきお昼を買いに出ていったようじゃが。影：なんですと?! くう〜っ，また逃げられたか！】



悪魔の核を破壊せよ。射撃ゲーム

MONSTER HUNTER

モンスター　ハンター

W-D-D(14歳)

●内　容●

モンスターの核の破壊が目的です。モンスターは倒せてもまたよみがえってしまいます。

●遊びかた●

レーザーやボムを使ってモンスターと核を倒します。

ボムは4発までです。ボムはどの位置で使っても画面上の敵を倒し，核にダメージをあたえます。

核のエネルギーは面数×2です。

面数は10面まであります。

BGMはCDを使っており，設定もでき，他のCDを使うこともできます。

●操作方法●

パッドの十字キーでカーソルを移動します。

ⒶⒷを押しながら動くとスピードが2倍になります。

Ⓐでレーザー，Ⓑでボムです。

RUNを押すとタイムですが，連射になるためⒶを押せば解けます。

SELECTでCDのセットモードになります。CDのセットモードはRUNしたときにもなります。

セットモードでは青いところがBGMです。上から，オープニング，プレイング，エンディングとなっています。一番下はテストプレイです。

★注意　CDSTOPをしたときは，RUNで元に戻りますが，CDをセットしていないときは決してRUNを押さないでください。エラーになります。

●流　れ●

CDセッティング→オープニング→初期設定／スプライト設定→グラフィック描写→各サブルーチン→クリア→ゲーム・オーバー→オールクリア→終了

●入力方法●

’と不必要なスペースは省いてもかまいません。

●改　造●

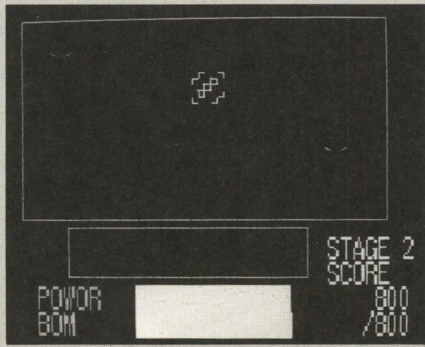
とくに改造するところはありません。エネルギーや面数を自分の難易度に合わせてください。

●ゲームのコツ●

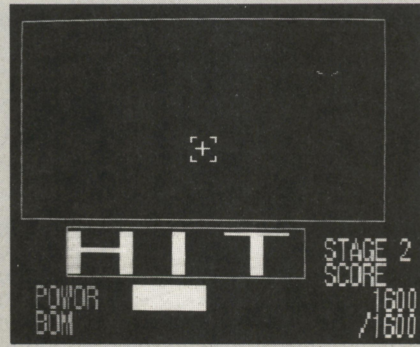
敵は現在の方向に移動数だけ動きます。止まっているときも長い間止まっている

《第1表》変数表

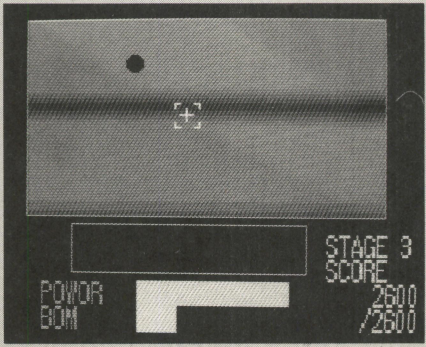
A%,B%,D%	スプライト定義用
C%	スプライトカラーパレット
OC	オープニングカラー
CDO,CDP,CDE,TCD	CDナンバー
CC,CDD%	CD-ROMのチェック用
CSY	CD設定用
TX,TY	モンスターの座標
SX,SY	ショット時の座標
RX,RY	敵作成用の座標
THX,THY	モンスターの移動方向
BHX,BHY	核の移動方向
BIH,TIH	敵の移動数
IH	カーソルの移動数
PW	自分エネルギー
BP	核エネルギー
BM	ボム数
TN	敵作成用ナンバー
ZO	カーソル表示確認
ST,ST$	ステージ
SC,SC$	スコア
HSC$	ハイスコア
CSC,RSC	スコアチェック
I	ループ用



▲《写真1》照準で狙いを定めて敵を撃つべし



▲《写真2》命中すると「HIT」の表示が出るぞ



▲《写真3》ボムを使ったところ。核にもダメージを与えられるぞ

★鉛筆とかで書くのはマズいですか？(埼玉県吉川市・二宮裕志15歳)……【Dr.D：こすれて読めなくなったりもするしのぅ。つぐ美：黒のボールペンでの記入が一番！鉛筆で書類書いたりしないでしょ？同じだよ。蛍光ペンとかも読みづらいので避けてほしいな♥集計は大変なの，よろしくね！】

CHECKER FLAG

編：これ，パッド操作なんですけど，マウスでできても良かったかもしれないですね。

Dr.D：それから細かいことじゃが，核が全然出現しなくてゲームが進まないことがあったなぁ。

ことがあります。特に核は，モンスターよりも移動数設定（ランダム）の範囲が広いので，止まっている間にレーザーを連発するといいです。静止中に倒した場合，次の面も残りの間止まっているので，近づいてレーザーを，動き出したらボムを連発するといいです。

核はワクの外に出るとなかなか戻ってこないので早めに倒しましょう（敵を倒すと次の座標はほぼワクの中です。クリアのときも同じです）。

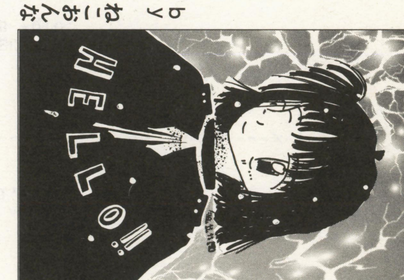
モンスターの狙いは眉間（みけん）を，核は四角の中にスッポリおさまったときを狙います。

『MONSTER HUNTER』のプログラム・リスト

```
10 '-----------------------------------------------------オープニング
20  CDO=10:CDP=4:CDE=11:TCD=2:GOSUB *CST
30  SCREEN@ 0:CLS:RANDOMIZE TIME:CD PLAY CDO
40  LINE (50,50)-(100,70),PSET,%2:LINE (60,60)-(100,70),PSET,%2
50  LINE (55,53)-(60,60),PSET,%2
60  LINE (170,50)-(120,70),PSET,%2:LINE (160,60)-(120,70),PSET,%2
70  LINE (165,53)-(160,60),PSET,%2
80  PAINT (58,55),%2,%2:PAINT (162,55),%2,%2
90  LINE (100,70)-(70,60),PSET,%2:LINE (120,70)-(150,60),PSET,%2
100  FOR I=1 TO 280 STEP 20
110   LINE (0,100+I)-(700,110+I),PSET,4,BF
120  NEXT
130  SYMBOL (80,130),"MONSTER",5,5,2,,,7,2
140  SYMBOL (150,200),"HUNTING",7,7,1,,,7,2
150  SYMBOL (70,320),"by WHITE-DETA-DREAM    1991",2,2,6,,,7,2
160  LINE (55,57)-(65,57),PSET,2:LINE (60,52)-(60,62),PSET,2:WAIT 50
170  LINE (50,57)-(70,57),PSET,2:LINE (60,47)-(60,67),PSET,2:WAIT 50
180  LINE (45,57)-(75,57),PSET,2:LINE (60,42)-(60,72),PSET,2
190  SYMBOL (100,420),"Push     to start.",2,2,5,,,3,2
200  SYMBOL (190,420),"RUN",2,2,OC,,,3,2
210  IF PTRIG(1)=4 THEN 250 ELSE OC=OC+1
220  IF OC=8 THEN OC=0
230  GOTO 200
240 '---------------------------------------------初期設定/スプライト設定
250  DIM A%(255),B%(255),D%(255),C%(15),TX(5),TY(5),TIH(5),THX(5),THY(5)
260  CLS:ST=1:BP=2:ZO=1:HSC$="0"
270  LINE (0,0)-(15,15),PSET,%7,B
280  LINE (0,4)-(15,11),PSET,0,B
290  LINE (4,0)-(11,15),PSET,0,B
300  LINE (3,7)-(11,7),PSET,%7,B
310  LINE (7,3)-(7,11),PSET,%7,B
320  LINE (1,57)-(5,59),PSET,%2
330  LINE (2,58)-(4,58),PSET,%2
340  LINE (14,57)-(10,59),PSET,%2
350  LINE (13,58)-(11,58),PSET,%2
360  CIRCLE (7,107),5,%3,,,,F,,%3
370  GET@A (0,0)-(15,15),A%
380  GET@A (0,50)-(15,65),B%
390  GET@A (0,100)-(15,115),D%
400  DEF SPRITE 0,0,A%,0
410  DEF SPRITE 1,0,(21,21),0,1,1,0,31
420  FOR I=1 TO 5
430   RX=INT(RND*50):RX=RX*4+21
440   RY=INT(RND*30):RY=RY*4+21
450   DEF SPRITE 0,I,B%,0
460   DEF SPRITE 1,I,(RX,RY),I,1,1,0,31
470  NEXT
480  RX=INT(RND*50):RX=RX*4+21
490  RY=INT(RND*30):RY=RY*4+21
500  DEF SPRITE 0,6,D%,0
510  DEF SPRITE 1,6,(RX,RY),6,1,1,0,31
520  C%(7)=31*2^10+31*2^5+31:DEF SPRITE 2,31,C%
530  C%(2)=31*2^5:DEF SPRITE 2,31,C%
540  C%(3)=15*2^5:DEF SPRITE 2,31,C%
550 '---------------------------------------------------------------メイン
560  SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE 0,0,1
570  GOSUB *PIN:GOSUB 830
580  FOR I=1 TO 5:SPRITE 0,I,1:NEXT
590  WHILE BP<>0
600   IF PAD(1)<>0 THEN GOSUB *IDO:GOSUB *CEK
610   IF PTRIG(1)=1 OR PTRIG(1)=2 THEN GOSUB *UTU
620   IF PTRIG(1)=4 GOSUB *TIM
630   GOSUB *TCK:GOSUB *TID:GOSUB *SCK:GOSUB *STY
640   IF PW>=20 THEN GOSUB *GOV:GOSUB *PIN
650   IF PTRIG(1)=8 SPRITE OFF:GOSUB *CST:SPRITE ON:GOSUB *PIN:GOSUB 830:
 SPRITE 0,0,1
660  WEND:CD PAUSE:GOSUB *CLE:GOSUB *PIN:GOTO 580
670 *PIN'----------------------------------------------------------------描画
680  LINE (20,20)-(245,145),PSET,1,B
690  LINE (49,150)-(195,180),PSET,1,B
700  SYMBOL (30,185),"POWOR",1,1,1
710  SYMBOL (30,200),"BOM",1,1,1
720  LINE (90,185)-(185,200),PSET,3,BF
730  LINE (90,200)-(185,215),PSET,3,BF
740  SYMBOL (50,150),"START",2*(9/5),2,6
750  WAIT 100
760  SYMBOL (50,150),"START",2*(9/5),2,0
770  ST$=STR$(ST):SYMBOL (200,155)," STAGE"+ST$,1,1,5
780  SYMBOL (200,170)," SCORE",1,1,5
790  CD PLAY CDP
800 RETURN
810 *SCK'-----------------------------------------------------スコアチェック
820  IF CSC=SC THEN RETURN
830  SYMBOL (230,185),SC$,1,1,0
840  SYMBOL (230,200),"/"+HSC$,1,1,0
850  SC$=STR$(CSC):SC=CSC
860  IF HSC<SC THEN HSC=SC:HSC$=STR$(HSC):HSC$=RIGHT$(HSC$,LEN(HSC$)-1)
870  SYMBOL (230,185),SC$,1,1,5
880  SYMBOL (230,200),"/"+HSC$,1,1,5
890 RETURN
900 *IDO'-----------------------------------------------------カーソルの移動
910  IF PTRIG(1)=3 THEN IH=8 ELSE IH=4
920  IF PAD(1)=1 THEN SPRITE 6,0,0,-IH:RETURN
930  IF PAD(1)=2 THEN SPRITE 6,0,IH,-IH:RETURN
940  IF PAD(1)=3 THEN SPRITE 6,0,IH,0:RETURN
950  IF PAD(1)=4 THEN SPRITE 6,0,IH,IH:RETURN
960  IF PAD(1)=5 THEN SPRITE 6,0,0,IH:RETURN
970  IF PAD(1)=6 THEN SPRITE 6,0,-IH,IH:RETURN
980  IF PAD(1)=7 THEN SPRITE 6,0,-IH,0:RETURN
990  IF PAD(1)=8 THEN SPRITE 6,0,-IH,-IH
1000 RETURN
1010 *UTU'-----------------------------------------------------------ショット
1020  SX=SPRITE(0,6):SY=SPRITE(0,7)
1030  IF PTRIG(1)=1 AND ZO=1 THEN PLAY OFF:PLAY "V15@41T28005G":CIRCLE (SX+
 7,SY+7),7,6,,,,F,,6:FOR I=7 TO 0 STEP -1:CIRCLE (SX+7,SY+7),I,0:NEXT:      CI
RCLE (SX+7,SY+7),7,0,,,,F,,0:GOSUB *HIT:RETURN
1040  IF BM<4 AND ZO=1 THEN PLAY OFF:PLAY "V10@67T3004G":CIRCLE (SX+7,SY+7)
 ,7,6,,,,F,,6:FOR I=7 TO 0 STEP -1:CIRCLE (SX+7,SY+7),I,0:NEXT:CIRCLE       (S
X+7,SY+7),7,0,,,,F,,0:PAINT (SX+2,SY+2),2,1:PAINT (SX+2,SY+2),0,1:      BM=BM+
1:GOSUB *BHT
1050 RETURN
1060 *TIM'-------------------------------------------------------------タイム
1070  SYMBOL (50,150),"PAUSE",2*(9/5),2,5
1080  WHILE PTRIG(1)<>1:WEND
1090  SYMBOL (50,150),"PAUSE",2*(9/5),2,0
```

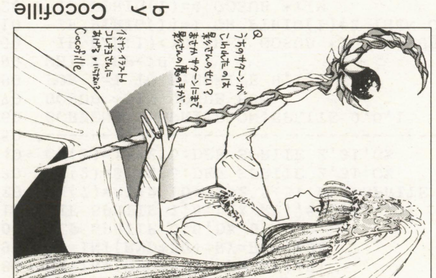
★受験戦争まっただ中，PCに触れようとしても親の目つきが恐い。（山形県西村山郡・FOX14歳）……【**編**：今は心ゆくまで（？）勉強して，無事受験が終わったら心ゆくまでPCとたわむれましょう（？）それが，親子双方の精神衛生上もっとも良いことと思われます。なんてね。**つぐ美**：…えー？】

```
1100 RETURN
1110 *CEK'------------------------------------------------座標チェック
1120  IF SPRITE(0,6)=<20 OR SPRITE(0,6)>=230 OR SPRITE(0,7)=<20 OR SPRITE(0
 ,7)>=130 THEN SPRITE 0,0,0:ZO=0 ELSE SPRITE 0,0,1:ZO=1
1130 RETURN
1140 *STY'-------------------------------------------------ステータス
1150  LINE (190,185)-(190-PW*5,200),PSET,0,BF
1160  LINE (190,200)-(190-BM*25,215),PSET,0,BF
1170 RETURN
1180 *CLE'----------------------------------------------------クリア
1190  SYMBOL (50,150),"CLEAR",2*(9/5),2,4
1200  FOR TN=1 TO 6:GOSUB *TMK:NEXT:WAIT 100
1210  SYMBOL (50,150),"CLEAR",2*(9/5),2,0
1220  SYMBOL (248,155),ST$,1,1,0
1230  IF ST<>10 THEN ST=ST+1:BP=ST*2:BM=0:PW=0:RETURN
1240  SYMBOL (50,150),"YOU WIN!",2*(9/8),2,4
1250  CD PLAY CDE:WAIT 100
1260  SYMBOL (50,150),"YOU WIN!",2*(9/8),2,0
1270  SYMBOL (50,150),"AGAIN?(YES-R/NO-S)",1,2,6
1280  IF PTRIG(1)=4 THEN SYMBOL (50,150),"AGAIN?(YES-R/NO-S)",1,2,0:ST=1:BP
 =2:BM=0:PW=0:SC=0:SC$="0":CSC=0:TIH=0:GOSUB *TMK:RETURN 570
1290  IF PTRIG(1)=8 THEN CLS:SPRITE 0,0,0:GOTO 2150
1300  GOTO 1280
1310 *TCK'----------------------------------------------敵座標チェック
1320  FOR I=1 TO 5
1330   IF SPRITE (I,6)>20 AND SPRITE (I,6)<230 AND SPRITE (I,7)>20 AND
 SPRITE (I,7)<130 THEN SPRITE 0,I,1 ELSE SPRITE 0,I,0
1340  NEXT
1350  IF SPRITE (6,6)>20 AND SPRITE (6,6)<230 AND SPRITE (6,7)>20 AND
 SPRITE (6,7)<130 THEN SPRITE 0,6,1 ELSE SPRITE 0,6,0
1360 RETURN
1370 *TID'-------------------------------------------------敵移動/攻撃
1380  FOR I=1 TO 5
1390   IF TIH(I)=<0 THEN THX(I)=INT(RND*4):THY(I)=INT(RND*4):TIH(I)=INT(RND
 *10)
1400   IF THX(I)=1 THEN SPRITE 6,I,4,0
1410   IF THX(I)=2 THEN SPRITE 6,I,-4,0
1420   IF THY(I)=1 THEN SPRITE 6,I,0,4
1430   IF THY(I)=2 THEN SPRITE 6,I,0,-4
1440   IF THX(I)=3 AND THY(I)=3 AND SPRITE(I,0)=1 THEN PW=PW+1:PLAY OFF:
 PLAY "V15@67T230O4G":TIH(I)=0
1450   TIH(I)=TIH(I)-1
1460  NEXT
1470  IF BIH<0 THEN BHX=INT(RND*3):BHY=INT(RND*3):BIH=INT(RND*30)
1480  IF BHX=1 THEN SPRITE 6,6,4,0
1490  IF BHX=2 THEN SPRITE 6,6,-4,0
1500  IF BHY=1 THEN SPRITE 6,6,0,4
1510  IF BHY=2 THEN SPRITE 6,6,0,-4
1520  BIH=BIH-1
1530 RETURN
1540 *HIT'-------------------------------------------------敵当たり判定
1550  FOR I=1 TO 5
1560   TX(I)=SPRITE(I,6):TY(I)=SPRITE(I,7)
1570   IF TX(I)=SX AND TY(I)=SY THEN SPRITE 0,I,0:CSC=SC+100::TN=I:GOSUB
 *TMK
1580  NEXT
1590  IF SPRITE(6,6)=SX AND SPRITE(6,7)=SY THEN BP=BP-1:SYMBOL (50,150),
 "HIT",6,2,6:WAIT 10:SYMBOL (50,150),"HIT",6,2,0
1600 RETURN
1610 *GOV'-------------------------------------------------ゲームオーバー
1620  CD PLAY CDE
1630  FOR TN=1 TO 5
1640   SPRITE 0,TN,0:GOSUB *TMK
1650  NEXT
1660  SYMBOL (50,150),"GAME OVER",2,2,2
1670  SYMBOL (248,155),ST$,1,1,0:SYMBOL (230,185),SC$,1,1,0
1680  WAIT 100
1690  SYMBOL (50,150),"GAME OVER",2,2,0:GOTO 1270
1700 *TMK'--------------------------------------------------------敵作成
1710  RX=INT(RND*50):RX=RX*4+21
1720  RY=INT(RND*30):RY=RY*4+21
1730  DEF SPRITE 1,TN,(RX,RY),TN,1,1,0,31
1740 RETURN
1750 *BHT'--------------------------------------------------ボム当たり判定
1760  RSC=0:FOR I=1 TO 5
1770   IF SPRITE(I,0)=1 THEN RSC=RSC+100:SPRITE 0,I,0:TN=I:GOSUB *TMK
1780  NEXT:CSC=SC+RSC
1790  IF SPRITE(6,0)=1 THEN BP=BP-1:SYMBOL (50,150),"HIT",6,2,6:WAIT 10:
 SYMBOL (50,150),"HIT",6,2,0
1800  RETURN
1810 *CST'----------------------------------------------------CDセッティング
1820  CSY=5:CLS:SCREEN@ 1:SYMBOL (20,10),"CD SETING MENU",2,2,4,,,3,3
1830  LOCATE 30,5:COLOR 6:PRINT "CD STOP"
1840  LOCATE 30,7:COLOR 6:PRINT "GAME START"
1850  CDINF CDD%:IF CDD%(1)=3 THEN CC=2 ELSE CC=1
1860  LOCATE 30,9:COLOR 5:PRINT "OPENING NUMBER";CDO;" "
1870  LOCATE 30,11:PRINT "PLAYING NUMBER";CDP;" "
1880  LOCATE 30,13:PRINT "ENDING  NUMBER";CDE;" "
1890  LOCATE 30,15:COLOR 6:PRINT "TEST PLAY      ";TCD;" "
1900  LOCATE 28,CSY:COLOR 4:PRINT " ":WAIT 20
1910  IF PAD(1)=1 THEN LOCATE 28,CSY:PRINT " ":CSY=CSY-2
1920  IF PAD(1)=5 THEN LOCATE 28,CSY:PRINT " ":CSY=CSY+2
1930  IF CSY=3 THEN CSY=15
1940  IF CSY=17 THEN CSY=5
1950  IF PTRIG(1)=1 AND CSY=5 THEN CD STOP:WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:GOTO 1850
1960  IF PTRIG(1)=1 AND CSY=7 THEN CLS:RETURN
1970  IF PTRIG(1)=1 AND CSY=15 THEN CD PLAY TCD
1980  IF CSY=9 AND PAD(1)=3 THEN CDO=CDO+1
1990  IF CSY=9 AND PAD(1)=7 THEN CDO=CDO-1
2000  IF CSY=11 AND PAD(1)=3 THEN CDP=CDP+1
2010  IF CSY=11 AND PAD(1)=7 THEN CDP=CDP-1
2020  IF CSY=13 AND PAD(1)=3 THEN CDE=CDE+1
2030  IF CSY=13 AND PAD(1)=7 THEN CDE=CDE-1
2040  IF CSY=15 AND PAD(1)=3 THEN TCD=TCD+1
2050  IF CSY=15 AND PAD(1)=7 THEN TCD=TCD-1
2060  IF CDO>=CDD%(5) THEN CDO=CDD%(5)
2070  IF CDO<CC THEN CDO=CC
2080  IF CDP>=CDD%(5) THEN CDP=CDD%(5)
2090  IF CDP<CC THEN CDP=CC
2100  IF CDE>=CDD%(5) THEN CDE=CDD%(5)
2110  IF CDE<CC THEN CDE=CC
2120  IF TCD>=CDD%(5) THEN TCD=CDD%(5)
2130  IF TCD<CC THEN TCD=CC
2140  GOTO 1850
2150 '--------------------------------------------------------エンディング
2160  SYMBOL (20,50),"High Score "+HSC$,2,2,4,,,3
2170  SYMBOL (20,100),"Good Bye!!",3,3,5,,,3
2180  WAIT 100
```



評…うーん何かコワイ背景(影)

by ねこおんな

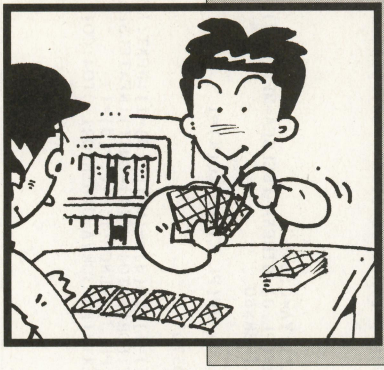


評…断じて壊してないぞ！(影)

by Cocofille

★3Dボードを買った。まちがってDOS/V用を買った。そのまま机のコヤシになった。(福岡市・**村井貴雅23歳**)……【**影**：この際，思い切ってDOS/Vを自作しちゃうとか！**編**：だから，他人事だと思って無責任なこと言わないでくださいよ。…買ったお店で交換とかしてもらえなかったんですか？】

MSX/2/2+/turboR用



これは力作！ポーカー・ゲーム

Performer
（パフォーマー）

AFC(23歳)

ゲームの説明

こんにちは，AFCです。ちょっと変わったポーカー・ゲーム『パフォーマー』を紹介します。

RUNすると，タイトルがでて入力待ちになるので，名前を入力してください(8文字)。その後，対戦相手（3人）・対戦回数を設定してゲーム・スタートです。

カード交換は所持金の少ない人から順に行ないます。交換したいカードに矢印を合わせてスペース・キーを押すと,「CH」と表示されます（もう一度押すと消えます)。交換の設定が終わったら，一番右端のカードよりさらに矢印を右に移動すると「OK!」と表示されるので，そこでスペース・キーを押します。これでカード交換ができます。

全員交換が終わるとビット（掛け金を設定すること）に入ります。ここで，レイズ（掛け金をつり上げること)・コール（掛け金を上げずに勝負すること)・ドロップ（棄権すること）を，所持金の少ないほうから決めていきます。ここではこのゲーム独自の以下のようなルールがあります。

《ゲームのルール》

・掛け金は10円～100円である（ラスト5回は20円から)。
・一番最初はドロップできない。
・2人以上レイズないと掛け金は上がらない。
・一度コールすると2度とレイズはできない。
・レイズした次の回はドロップできない。
・ドロップするとその回の勝負は参加できず，掛け金－10円分所持金から引かれる。
・ドロップした人の金は「場」に流れる。
・誰か1人でも所持金がなくなったら，その場でゲーム・オーバー。

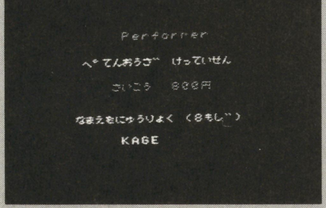
レイズした人がいないか，または1人だけになったとき，そこで掛け金が決まります。そしてカードをオープンし，そこで一番強いハンドの人が，勝負した人から掛け金分のお金と流れた場の金を獲得することができるのです。ここで一番強いハンドが何人もいる場合，数字の高い人やスペースを持っている人が勝つのではなく，勝負に参加した人の掛け金がすべて「場」に流れてしまうのです。ここに注意してください。だからフォーカードを決めてもたった30円しか得られないこともあれば，ツーペアで150円くらい手に入ることもあるのです。

楽しみかた

対戦相手が10人います。その中から3人を選んで対戦するのですが，この10人はそれぞれ性格が違います。具体的には，ねらってくる役と，持っている役に対する掛け金のつり上げ方が違うのです。いろんな組み合わせで勝負をしてみて，そ

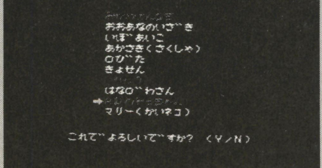
《第1表》リスト説明

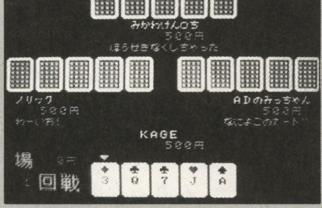
10～50	………初期設定
60～90	………カード裏表・その他グラフィック準備
100～280	……タイトル・名前入力その他
290～470	……カードシャッフル・カード配り・プレイヤーのカード交換
480～590	……コンピュータ　思考ルーチン
600～660	……コンピュータ　カード交換
670～870	……ポーカーハンド(役)の判定
880～950	……ビット準備・コンピュータ　ビット判断
960～1000	……プレイヤー　ビット判断・ドロップ処理
1010～1030	…カードオープン
1040～1120	…勝負判定・処理
1130～1220	…成績発表
1230～1310	…サブルーチン
1320～1450	…各種データ



▲《写真1》プレイヤーの名前を入力しよう

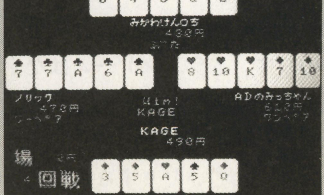
▼《写真2》対戦相手を3人選ぼう。なんか聞いたことある名前もあるね





▲《写真3》交換するカードを選ぶ

▼《写真4》弱いワンペアでも最後まで粘ると勝ちなのだ!!



★OFで似たような質問が何度も繰り返されるのを見てきましたが，主なものはまとめて答えも掲示するといいかも？（茨城県日立市・**サンタ山25歳**）……
【**影**：そうしたいが場所がナイ！**編**：OFコーナーってどこにあるんですか？なんてのもいまだにくるんですよ…OFってなんの略ですかとか(泣)】

```
100 ' ●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●
110 '
120 M$="Performer":C=7:V=99:W=53:GOSUB1240:M$="へ゜てんおうさ゛ けっていせん":C=15:V=67:W=77:G
OSUB1240:V=90:W=100:C=3:M$="さいこう":GOSUB1240:V=130:W=100:YN=HI:GOSUB1250
130 M$="なまえをにゅうりょく (8もし゛)":V=60:W=130:GOSUB1240:A=USR1(0)
140 FORI=0TO7:A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(8)THENI=I-1-(I<1):P$(I)="":LINE(96+I*8,150)
-STEP(7,7),14,BF:I=I-1-(I<0):NEXTELSEIFA$=CHR$(13)THENI=7:NEXTELSEP$(I)=A$:PSET(
96+I*8,150),0:PRINT#1,A$:NEXT
150 V=64:W=170:M$="よろしいて゛すか? (Y/N)":GOSUB1240
160 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN170ELSEIFA$<>"N"ANDA$<>"n"THEN160ELSEFORI=0TO7
:P$(I)="":NEXT:LINE(0,150)-(255,211),14,BF:GOTO140
170 N$="":FORI=0TO7:N$=N$+P$(I):NEXT:CLS
180 M$="た゛れと たいせんしますか?":V=60:W=30:GOSUB1240:FORI=0TO9:V=80:W=55+I*10:M$=N$(I,0):
GOSUB1240:A(I)=0:NEXT:A=0:B=0
190 I=STICK(0):A=A+((I=5)*(A<9))-((I=1)*(A>0)):PUTSPRITE0,(70,55+A*10),,1:IFSTRI
G(0)=0THEN190ELSEA(A)=1-A(A):COLOR15-A(A)*2:PSET(80,55+A*10),0,TPSET:PRINT#1,N$(
A,0):B=B+(A(A)*2)-1:IFB<3THEN190
200 V=50:W=170:M$="これて゛よろしいて゛すか? (Y/N)":GOSUB1240
210 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN230ELSEIFA$<>"N"ANDA$<>"n"THEN210
220 CLS:GOTO180
230 A=0:FORI=0TO9:IFA(I)=1THENP(A)=I:A=A+1
240 NEXT:CLS:PUTSPRITE0,(0,217):V=88:W=50:C=7:M$="たいせんかいすうは?":GOSUB1240:KH=20:V=
108:W=70:M$="20 かい":GOSUB1240
250 S=STICK(0):IFS=5ANDKH<50THENKH=KH+5ELSEIFS=1ANDKH>5THENKH=KH-5ELSE270
260 LINE(108,70)-(125,80),14,BF:FORI=0TO1:COLOR1+I*14:PSET(109-I,71-I),0,TPSET:P
RINT#1,USING"##";KH:NEXT
270 IFSTRIG(0)=0THEN250
280 FORI=0TO3:YE(I)=500:NEXT:KA=1:BA=0
290 ' ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
300 CLS:W=34:M$=N$(P(0),0):V=128-LEN(M$)*4:GOSUB1240:W=102:M$=N$(P(1),0):V=8:GOS
UB1240:W=102:M$=N$(P(2),0):V=248-LEN(M$)*8:GOSUB1240:W=134:M$=N$:V=128-LEN(M$)*4
:GOSUB1240:COPY(2,150)-(61,195),1TO(2,150),0
310 FORI=0TO3:V=CV(I):W=CW(I):YN=YE(I):GOSUB1250:NEXT
320 FORI=0TO1:COLOR1+I*2:PSET(6+(KA>9)*4-I,181-I),0,TPSET:PRINT#1,KA:NEXT:GOSUB1
260
330 V=90:W=90:A=USR(0):M$="カート゛ シャッフル中":GOSUB1240:A=RND(-TIME):DIMCC(51):A=0
340 B=INT(RND(1)*52):IFCC(B)=1THEN340ELSECD(A)=B:A=A+1:CC(B)=1:IFA<40THEN340
350 ERASECC:CR=0:LINE(90,90)-(178,97),14,BF
360 FORI=0TO4:FORJ=0TO3:MK(J,I)=CD(CR)¥13:MF(J,I)=CD(CR)MOD13:CR=CR+1:A=J:ONJ+1G
OSUB1270,1270,1270,1280:A=J+3:PLAY"V13O=A;L64GA":FORK=0TO500:NEXT:NEXT:NEXT
370 W=54:C=7:M$=N$(P(0),RND(1)*3+1):V=128-LEN(M$)*4:GOSUB1240:C=7:M$=N$(P(1),RND
(1)*3+1):W=122:V=8:GOSUB1240:C=7:M$=N$(P(2),RND(1)*3+1):V=248-LEN(M$)*8:GOSUB124
0
380 X=0:PUTSPRITE0,(75,156),,0:FORI=0TO4:CH(I)=0:NEXT
390 S=STICK(TAN(0)):A=((S=3)*(X<5))-((S=7)*(X>0)):IFA=0THEN410ELSEX=X+A:PLAY"O3C
":IFX<5THENPUTSPRITE0,(75+X*24,156),,0:LINE(212,158)-(236,166),14,BF:GOTO410
400 V=212:W=158:M$="OK!":C=13:GOSUB1240:PUTSPRITE0,(200,158),,1
410 IFSTRIG(0)=0THEN390ELSEIFX=5THEN430
420 CH(X)=1-CH(X):IFCH(X)=0THENLINE(71+X*24,198)-STEP(15,7),14,BF:PLAY"O5EC":GOT
O390ELSEPLAY"O5GA":V=71+X*24:W=198:M$="CH":C=10:GOSUB1240:GOTO390
430 PUTSPRITE0,(0,217):LINE(212,158)-(236,166),14,BF:LINE(71,198)-(183,206),14,B
F
440 FORI=0TO4:IFCH(I)=1THENMK(3,I)=CD(CR)¥13:MF(3,I)=CD(CR)MOD13:CR=CR+1:A=3:GOS
UB1290:PLAY"O5GC":FORJ=0TO999:NEXT
450 NEXT:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO4:IFCH(I)=1THENGOSUB1280:PLAY"O6EE":FORJ=0TO9
99:NEXT
460 NEXT
470 ' ●●●●●●● COMPUTER ●●●●●●●
480 PL=0
490 FORI=0TO4:CO(I)=0:CP(I)=0:CQ(I)=0:NEXT:YA=0:B=0
500 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:IFMF(PL,I)>8ANDMF(PL,J)=0THENA=13ELSEA=MF(PL,J)
510 IFMF(PL,I)>=AORMF(PL,I)+4<AORCQ(J)=1THEN560
520 FORK=0TO4:IFK=JTHEN540
530 IFCQ(K)=1THENNEXT:GOTO540ELSEIFMF(PL,J)=MF(PL,K)THENCQ(K)=1
540 NEXT:B=B+1:CO(J)=1:CO(I)=1
550 IFB>2THENI=4:J=4:NEXT:NEXT:YA=1:GOTO570
560 NEXT:B=0:FORJ=0TO4:CO(J)=0:NEXT:NEXT
570 A=0:FORI=0TO3:FORJ=0TO4:A=A-(MK(PL,J)=I):CM(J)=-(MK(PL,J)=I):NEXT:IFA>3+(P(P
L)=1ORP(PL)=3ORP(PL)=6)THENI=3:YA=1:NEXT:FORI=0TO4:CO(I)=CM(I):NEXTELSEA=0:NEXT
580 FORI=0TO3:FORJ=1+ITO4:IFMF(PL,I)=MF(PL,J)THENCP(I)=1:CP(J)=1
590 NEXT:NEXT:A=0:FORI=0TO4:A=A+CP(I):NEXT:IFA>3ORYA=0THENFORI=0TO4:CO(I)=CP(I):
NEXT
600 ' ●●●●●●●● CHANGE ●●●●●●●●●
610 A=CO(0)+CO(1)+CO(2)+CO(3)+CO(4)
```

の性格を見抜いてみるのもこのゲームを楽しむ方法です。中には，ここ一番でハッタリをかます「パフォーマー」もいます。

一番最後の勝負でドローになって場にお金が流れた場合，決着がつくまで勝負が延長されます。ラスト5回は最低の掛け金が20円になるのに合わせると，最後までどんなに負けが込んでいても逆転できる可能性が十分にあるのです。逆にいえば，場のお金を見てどうしても勝てないようならば，相手のカード交換の仕方を見て，あえてドローに持ち込んで場にお金をためるという離れ業も考えられるのです。

作者より

このゲームでは，特に画面構成にこだわりました。みんなで場を囲むような和気あいあいとした雰囲気を表現したかったのです。トランプゲームはたくさんありますが，1人分のカードしか表示されてなかったり，人数分のカードがあっても一列に並んでいたりするのが多いのに疑問を感じたからです。ゲームのネタって，人の作品を見て「ここをこうしたらいいんじゃないか」という疑問から生まれるものなんですね。

Eメールにて感想をお待ちしています(akasaki@fin.ne.jp)。ではまた。

《第2表》変数説明

A,B,I,J,K	……汎用
CD(n)	…………カード用
N$,N$(m,n)	…プレイヤーの名前・COMの名前，コメント用
MK(m,n)	……手持ちのカード(マーク)
MF(m,n)	……手持ちのカード(数字)
YE(n)	………所持金
HI	……………最高金額
V,W,YN,M$,C	…メッセージ・数値 表示用
CV(n),CW(n)	…同上
CX(n),CY(n)	…同上
YA(n)	………ポーカーハンド(役)
PL	……………誰の処理中か(0〜2 COM・3=プレイヤー)

CHECKER FLAG

Dr.D：トランプは比較的投稿が多いのじゃが，これは良くできているぞ。
編：対戦相手が選べるんですね。
Dr.D：それも相手によって性格がつけてあるんじゃ。
編：相手の名前と台詞も笑えますね。

『Performer』のプログラム・リスト

```
10 'Performer 940207-940222(REV.971206)
20 CLEAR1000:COLOR15,14,14:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:COLOR=(
14,3,3,3):DEFUSR=&H90:DEFUSR1=&H156:DEFUSR2=&H41:DEFUSR3=&H44:DIMN$(9,6),CD(51),
MK$(3),MF$(12),MK(3,4),MF(3,4),YE(3),HA(9),YA$(9),CX(3),CY(3),CV(3),CW(3)
30 HI=800:C=15:FORI=0TO1:B$="":FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SP
RITE$(I)=B$:COLORSPRITE(I)=10:NEXT:FORI=0TO9:READYA$(I):NEXT:FORI=0TO3:READCX(I)
,CY(I),CV(I),CW(I):NEXT
40 FORI=1TO4:MK$(I-1)=MID$("♠♣♥♦",I,1):NEXT:FORI=1TO13:MF$(I-1)=MID$("A234567891
0JQK",I-(I>10),1-(I=10)):NEXT:FORI=0TO9:FORJ=0TO6:READN$(I,J):NEXT:READHA(I):NEX
T
50 MM$(0)="ト゛ロッフ゜":MM$(1)="コール":MM$(2)="レイス゛"
60 ' ●●●●●●●●●●● GRAPHIC ●●●●●●●●●●●
70 SETPAGE0,1:CLS:DRAW"S4C15BM2,0R17FL19GR21D27GU28LD29L17HR18UL19U26RD26RU26":C
OPY(0,0)-(21,31),1TO(22,0),1:PAINT(30,4),15,15:PAINT(4,4),4,15:FORI=0TO3:FORJ=0T
O5:FORA=0TO1:FORK=0TO1:PSET(4+4*I+A,5+4*J+K),7:NEXTK,A,J,I
80 A$="R4L2U4D11L2R2E2BU2R3D2R6D5GLBL3E3U2HLGDG3BL3BURE3UE2R6BH2U4L6D4R6U2L6":DR
AW"BM7,159C4XA$;BM6,158C7XA$;"
90 A$="D14UR12DU14L12BF3R6D6L6U6BU4BR14FD2U2BR2BUFD2BR2EUBD4D6L6U6R6D3L6BE3D11U3
L4R8BD3LRE4UEUEUBD7D2LH2UHU11D4LR5BUBHH":DRAW"BM27,176C4XA$;BM26,175C7XA$;":SETP
AGE0,0
```


★実はアメリカでもベーマガは読まれています！その名も「米(ベイ)マガ」なんちってにゃはへはほほ！(愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ25歳**)……
【**影**：う〜む。後半の奇妙な笑いに1000点。**編**：あれ？座布団じゃないんですか？**影**：座布団もうナイの。残りは私用だし。私のはあげないよ。】

```
620 IF(P(PL)=0ORP(PL)=2ORP(PL)=7ORP(PL)=9)AND(A=0)THENCO(INT(RND(1)*5))=1
630 IFRND(1)*100>HA(P(PL))THENHP(PL)=0ELSEHP(PL)=1:IFRND(1)<.4THENFORI=0TO4:CO(I
)=1:NEXT
640 FORI=0TO4:IFCO(I)=1THEN660
650 A=PL:GOSUB1290:PLAY"O4EC":FORJ=0TO999:NEXT:MF(PL,I)=CD(CR)MOD13:MK(PL,I)=CD(
CR)¥13:CR=CR+1:GOSUB1270
660 NEXT:PL=PL+1:IFPL<3THEN490
670 '   ●●●●●●●● POKER HAND ●●●●●●●●
680 '   =========   PAIRS   =========
690 PL=0
700 YA=0:FORI=0TO4:CO(I)=0:NEXT
710 FORI=0TO3:FORJ=1+ITO4:IFMF(PL,I)=MF(PL,J)THENCO(I)=1:CO(J)=1
720 NEXT:NEXT:A=CO(0)+CO(1)+CO(2)+CO(3)+CO(4)
730 IFA=0THEN780ELSEIFA=4THEN750ELSEIFA=2THENYA=1ELSEIFA=3THENYA=3ELSEIFA=5THENY
A=6
740 GOTO870
750 A=-(MF(PL,0)=MF(PL,1))-(MF(PL,1)=MF(PL,2))-(MF(PL,2)=MF(PL,3))-(MF(PL,3)=MF(
PL,4))-(MF(PL,4)=MF(PL,0)):IFA=3THENYA=7ELSEYA=2
760 GOTO870
770 '   ======== FLASH ==========
780 A=0:FORI=0TO3:FORJ=0TO4:A=A-(MK(PL,J)=I):NEXT:IFA=5THENYA=5:I=3
790 A=0:NEXT
800 '   ======== STRAIGHT ========
810 B=0:FORI=0TO4:FORJ=0TO4+(I=4):IFI=JTHENNEXT:NEXT
820 IFMF(PL,I)>8ANDMF(PL,J)=0THENA=13ELSEA=MF(PL,J)
830 IFMF(PL,I)<AANDMF(PL,I)+5>ATHENB=B+1
840 NEXT:IFB<4THENB=0:NEXT:GOTO870
850 IFYA=0THENYA=4ELSEIFYA=5THENIFMF(PL,I)=9THENYA=9ELSEYA=8
860 I=4:NEXT
870 YA(PL)=YA:PL=PL+1:IFPL<4THEN700
880 '   ●●●●●●●●● FIGHT!! ●●●●●●●●●
890 GOSUB1310:RE=10-(KH-KA<5)*10:FORI=0TO3:RZ(I)=2:NEXT:GOSUB1300
900 FORI=0TO2:RE(I)=(YA(I)-2+INT(RND(1)*5)+HP(I)*3)*10:IFRE(I)>YE(I)THENRE(I)=YE
(I)ELSEIFRE(I)<10THENRE(I)=10ELSEIFRE(I)>100THENRE(I)=100
910 NEXT:PLAY"T96O5S0M8000L16GG.GGFEDCCEGO6C4L64V15":V=102:W=112:C=13:M$="しょうぶ!
":GOSUB1240:FORI=0TO4000:NEXT:PU=3
920 LINE(102,112)-(150,121),14,BF:GOSUB1300:FORI=0TO1:PSET(111-I,113-I),0,TPSET:
COLOR1+I*9,0:PRINT#1,USING"###円";RE:NEXT:PL=0:UP=0
930 B=A(3-PL):IFRZ(B)=0THEN950ELSEIFB=3THEN960ELSEIFRE(B)>REANDRZ(B)=2ANDRND(1)<
.9THENPLAY"O6CG":RZ(B)=2:UP=UP+1:C=7ELSEIFRE(B)<REANDPU>1ANDRZ(B)=1THENRZ(B)=0:P
LAY"S0M9999L16O4GG-FF-EDD-CO3B8L64V15":C=9ELSERZ(B)=1:C=15:PLAY"O6EE"
940 V=CX(B)+10-(B=0)*40-(B=2)*50:W=CY(B)+55:M$=MM$(RZ(B)):GOSUB1240:FORI=0TO2000
:NEXT:IFRZ(B)=0THEN1000
950 PL=PL+1:IFPL<4THEN930ELSEIFUP>1ANDRE<100THENRE=RE+10:GOTO920ELSE1010
960 V=204:W=160:X=0:M$="コール":C=15:GOSUB1240:IFRZ(3)=2THENW=145:M$="レイズ":C=7:GOS
UB1240ELSEIFPU>1THENW=175:C=9:M$="ドロップ":GOSUB1240
970 IFRZ(3)=1ANDPU<2THEN980ELSES=STICK(0):IFS=1THENX=0ELSEIFS=5THENX=1
980 PUTSPRITE0,(194,145+X*15-(RZ(3)=1)*15),,1:IFSTRIG(0)=0THEN970
990 PUTSPRITE0,(0,217):RZ(3)=1-X-(RZ(3)=2):LINE(204,145)-(255,185),14,BF:W=154:M
$=MM$(RZ(3)):V=128-LEN(M$)*4:C=15+(RZ(3)=2)*8+(RZ(3)=0)*6:GOSUB1240:FORI=0TO2000
:NEXT:IFRZ(3)=2THENUP=UP+1:GOTO950ELSEIFRZ(3)=1THEN950
1000 PU=PU-1:BA=BA+RE-10:YE(B)=YE(B)-RE+10:GOSUB1260:V=CV(B):W=CW(B):YN=YE(B):GO
SUB1250:A=B:IFB=3THEN950ELSEFORI=0TO4:GOSUB1280:NEXT:GOTO950
1010 PLAY"S0M8000O5L16CC.CCCEGO6C8":LINE(102,112)-(150,121),14,BF:V=102:W=112:C=
13:M$="オープン!":GOSUB1240:FORI=0TO4000:NEXT:LINE(102,112)-(150,121),14,BF:GOSUB13
00:A=USR(0):FORA=0TO2
1020 IFRZ(A)>0THENPLAY"T96S0M8000L16O5CEGEO6C8":FORI=0TO4:GOSUB1280:NEXT:FORI=0T
O2000:NEXT
1030 NEXT:W=54:M$=YA$(YA(0)):C=7:V=128-LEN(M$)*4:GOSUB1240:W=122:C=7:M$=YA$(YA(1
)):V=8:GOSUB1240:M$=YA$(YA(2)):C=7:V=248-LEN(M$)*8:GOSUB1240:W=198:M$=YA$(YA(3))
:V=128-LEN(M$)*4:C=7:GOSUB1240
1040 A=0:FORI=0TO3:IFRZ(I)>0ANDA<YA(I)THENA=YA(I):B=I
1050 NEXT:J=0:FORI=0TO3:IFB<>IANDRZ(I)>0ANDA=YA(I)THENJ=1
1060 NEXT:IFJ=0THEN1080ELSEV=106:W=112:M$="Draw!":C=10:GOSUB1240:PLAY"S0M8000O5C
EGEC8":FORI=0TO3:IFRZ(I)>0THENYE(I)=YE(I)-RE:BA=BA+RE
1070 NEXT:FORI=0TO3:V=CV(I):W=CW(I):YN=YE(I):GOSUB1250:NEXT:GOSUB1260:GOTO1110
1080 PLAY"T96S0M8000L16O5CC.CCCEGO6CC.CC8":V=110:W=106:M$="Win!":C=10:GOSUB1240:
W=116:IFB<3THENM$=N$(P(B),0)ELSEM$=N$
1090 V=126-LEN(M$)*4:C=7:GOSUB1240:FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO3:IFRZ(I)>0ANDI<>BT
HENYE(I)=YE(I)-RE:BA=BA+RE
1100 NEXT:YE(B)=YE(B)+BA:BA=0:FORI=0TO3:V=CV(I):W=CW(I):YN=YE(I):GOSUB1250:NEXT:
GOSUB1260
1110 IFYE(0)<10ORYE(1)<10ORYE(2)<10ORYE(3)<10THEN1140
1120 IFSTRIG(0)=0THEN1120ELSEKA=KA+1:IFKA<KH+1THEN300ELSEIFBA>0THENKA=KA-1:GOTO3
00
```

```
1130 ' ●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
1140 LINE(86,106)-(166,126),14,BF:PLAY"T96S0M8000L16O5C.CCFGAA+O6CDEFFFEEEF4":V=
114:W=106:M$="しあい":GOSUB1240:V=98:W=116:M$="しゅうりょう!":GOSUB1240:FORI=0TO1:I=-STRI
G(0):NEXT
1150 CLS:A=USR2(0):A$="EUEU9R12BH2HBL3D7FDFDF4U3BL6G3E7UEUBL11DR4D5GLBR20BD2EU2B
U3LR5UD2BD2D2BU9G3EH2E3GBD6D8BU15BR7DL3R6L3D2L2R4L2D2L4R8BDBGL6D6R6U5DL6D2R6D2GF
H2L2G2BR18E3U5LR7LD3L8R12L4D4FR4U2BU6LH2E2G2H2E2G2HU2BLBGL3R3DG2LH2F2DG2L
1160 B$="BR24BDR14L7U8D2L6R12L6D3L5R10L5D3LG3LGLBR4UD4L2R3EREBU3UDF2E2G2F3
1170 DRAW"BM84,33C1XA$;XB$;BM83,32C7XA$;XB$;":A$="E2UEUEUBL2BD4D11UBR2R10L4U2EU2
EU2BL7FD2FD2BU9L2R8L4U3":B$="E2D13L2R4":DRAW"BM56,54C1XB$;BM55,53C9XB$;BM70,58C1
XA$;BM69,57C9XA$;":B$="UE2R3F2D3G7DR7U"
1180 DRAW"BM55,91C1XB$;BM54,90C15XB$;BM70,94C1XA$;BM69,93C15XA$;":B$="E2R3F2D2G2
L2R2F2D3G2L3H2U":DRAW"BM55,126C1XB$;BM54,125C15XB$;BM70,130C1XA$;BM69,129C15XA$;
":B$="L8UEUEUEUEURURD13LR2":DRAW"BM62,170C1XB$;BM61,169C15XB$;BM70,166C1XA$;BM69
,165C15XA$;
1190 GOSUB1310:FORI=0TO3:V=90:W=55+I*36:IFA(I)=3THENM$=N$:GOTO1210ELSEM$=N$(P(A(
I)),0):GOSUB1240:W=W+15:IFI=0THENB=6ELSEB=4+RND(1)*2
1200 C=13:M$=N$(P(A(I)),B)
1210 GOSUB1240:V=180:W=55+I*36:YN=YE(A(I)):GOSUB1250:NEXT:A=USR3(0):IFYE(A(I))>H
ITHENHI=YE(A(I))
1220 V=72:W=192:C=7:M$="HIT SPACE KEY!":GOSUB1240:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS
:GOTO110
1230 '   ●●●●●●●●●●●   SUB   ●●●●●●●●●●
1240 COLOR1,0:PSET(V+1,W+1),0:PRINT#1,M$:COLORC:PSET(V,W),0,TPSET:PRINT#1,M$:COL
OR15:C=15:RETURN
1250 LINE(V,W)-STEP(42,8),14,BF:COLOR1,0:PSET(V+1,W+1),0:PRINT#1,USING"####円";YN
:COLOR3:PSET(V,W),0,TPSET:PRINT#1,USING"####円";YN:COLOR15:RETURN
1260 LINE(25,159)-(61,168),14,BF:FORI=0TO1:COLOR1+I*8:PSET(26-I,160-I),0,TPSET:P
RINT#1,USING"###円";BA:NEXT:RETURN
1270 COPY(0,0)-(21,31),1TO(CX(A)+I*24,CY(A)):RETURN
1280 COPY(22,0)-(43,31),1TO(CX(A)+I*24,CY(A)):COLOR1-(MK(A,I)>1)*5,15:PSET(CX(A)
+7+I*24,CY(A)+3),0:PRINT#1,MK$(MK(A,I)):PSET(CX(A)+8+((MF(A,I)MOD13)=9)*4+I*24,C
Y(A)+13),0:PRINT#1,MF$(MF(A,I)):RETURN
1290 LINE(CX(A)+I*24,CY(A))-STEP(22,32),14,BF:RETURN
1300 LINE(0,53)-(255,64),14,BF:LINE(0,121)-(255,132),14,BF:LINE(100,154)-(160,16
3),14,BF:RETURN
1310 A(-(YE(1)>YE(0))-(YE(2)>YE(0))-(YE(3)>YE(0)))=0:A(-(YE(0)>=YE(1))-(YE(2)>YE
(1))-(YE(3)>YE(1)))=1:A(-(YE(0)>=YE(2))-(YE(1)>=YE(2))-(YE(3)>YE(2)))=2:A(-(YE(0
)>=YE(3))-(YE(1)>=YE(3))-(YE(2)>=YE(3)))=3:RETURN
1320 ' ●●●●●●●●●●   DATA   ●●●●●●●●●●
1330 DATAFE,FE,7C,38,10,00,00,00,08,0C,FE,FF,FE,0C,08,00
1340 DATAぶた,ワンペア,ツーペア,スリーカード,ストレート,フラッシュ,フルハウス,フォーカード,ストレートフラッシュ,ロイヤルストレートフ
ラッシュ
1350 DATA68,0,120,44,0,66,20,112,138,66,200,112,68,164,120,144
1360 DATAみかわけん○ち,アッハッハ!,そうなのよねー,ほうせきなくしちゃった,きょうはダメね,あら.いやだわ.,かっちゃったわ!,5
1370 DATAおおあなのいざき,きょうのなかずりは?,きちゃいました!,これはすごい!,きえたか・・・,やっぱりダメでした,きせきですね,20
1380 DATAいぼあいこ,うしろにれいが!,まえにもれいが!,さむけが!,こわいこわい,けしょうが!,よそうどおりです,5
1390 DATAあかさき(さくしゃ),どうしてくれる,かったな・・・,くだらん.,なんとかしろ,やってられへん,ザコいぞ,10
1400 DATA○びた,しずちゃーん,ドザえもーん!,どうぐだして!,ジャイ○ンが,ス○オのばか,どうたい!,3
1410 DATAきょせん,わっはっは!,ウッシッシ!,マッ○ふみふみ,バカかおまえは,しょうがねーなー,それみろ!,8
1420 DATAノリック,こんなもんだろ,うらっっ!,わーいお!,どどーん!,ノリックショック!!,クソちょれー,18
1430 DATAはな○わさん,いそのくん!,なかじまくん!,うち ふどうさんやよ,なんでよー,いそのくんのせいよ!,はら みなさい.,8
1440 DATAADのみっちゃん,なによこのカード,もらったわ.,うれぴっぴー,んもー,んもー,かっちゃった♥,18
1450 DATAマリー(かいネコ),ニャン,ニャン!,ミャーン♥,フーッ!,フギャー!,ゴロニャーン,2
```

by ほざれ



評…ランダムで出てくれるしね(苦笑)(つぐ美)

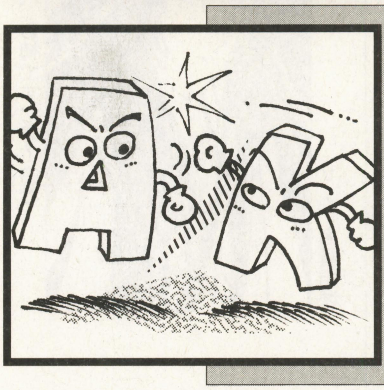
by 名雲結城



評…おや、お初ですかね?(編)

MSX

★お年玉をあげて残った金でゲームを買った。なぜかさみしい…。(三重県一志郡・服部　傑22歳)……【影：あげるほうのつらさ，わかるぞ。編：じゃあ正月休み中は，ずっと親戚一同から逃げ回る…とか。影：お年玉あげる前に全部使うってのは？編：それじゃ，まったく意味ないですよ。】



超人気ゲームをモデルにした双六ゲーム

CAPITAL MONSTER（キャピタル モンスター）

杉本　康宏（22歳）

ストーリー

その世界には，英大文字の形をした生物がいる。人はそれを「キャピタル・モンスター」—略して「キャピモン」—と呼ぶ。

というわけで，キャピモンGETだぜ！

内　容

4人まで遊ぶことができるテーブル・ゲームです。4人以下のときは，残りをコンピュータが担当してくれます。

人間サマの番がきたらルーレットをスペース・キーで止めます。移動先に他のプレイヤーがいれば，もう一度ルーレットです。こうして止まったマスによって，**第1表**のようなイベントがあります。

カードは「心」・「技」・「体」の3種類あり，それぞれのモンスターに特性があります。対決ではテンキーで手持ちのカードを選び，それが相手のモンスターに有効なら捕らえることができます。カードは6枚以上持てないので，そのときはテンキーで捨てたいカードを選んでください。

こうして全26種類のモンスターが捕らえられるとゲーム終了，順位が出ます。

さらに内容

コンピュータはモンスターの特性を完全に記憶しますが，例外があります。赤いマスによってモンスターが逃げるると，そのモンスターの特性を忘れてしまうことです。ここで人間サマは有利に進めてください。

また，ゲームが終わるとタイトルに戻りますが，ここで［ESC］キーを押すと，先ほどのゲームのモンスターの特性が変化せず，コンピュータの記憶もクリアされるので，より人間サマは有利になるでしょう。

《第1表》イベント

白………	何もなし。
青………	1回休み。
緑………	カードを1枚もらえる。
黄………	キャピタル・モンスター（以下モンスター）と闘う。
赤………	捕らえられていたモンスターが，1匹逃げてしまう。

全プレイヤーが一直線に並ぶと4番目のキャラが消えることがありますが，スプライトの都合上そういうものなので許してやってください。

制作後記

このゲームは関谷邸で「カルドセプト」を見て「昔はこんなボードゲーム，よくやったなあ」と思いながら作ったものです。小さい頃，盆や正月になると，親戚の家に行ってはボードゲームをしていた

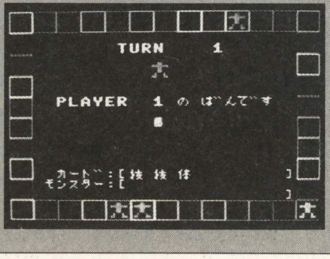
《第2表》主な変数

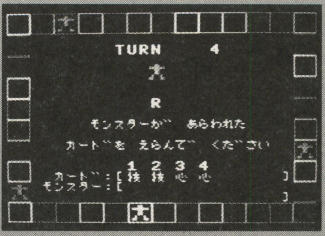
P(n) …………	プレイヤーの位置（1回休みのときは＋100）
Q(m,n) ………	モンスターの特性（1有効，0無効）
C(m,n) ………	コンピュータの記憶（初期0，無効とわかると1，有効とわかると2）
K(n) …………	マスの種類（プレイヤーがいる場合は＋10）
CM(n) ………	モンスターの所有者番号
M(n) …………	任意のプレイヤーの捕らえているモンスターの数，種類
C$ …………	持っているカード



▲《写真1》4人プレイで，足りない人数分は，コンピュータが担当してくれるぞ

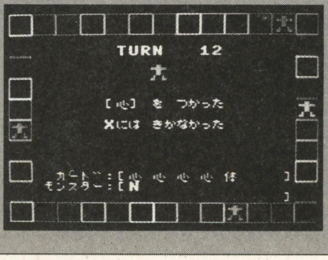
▼《写真2》ルーレットを止めてコマを進めよう



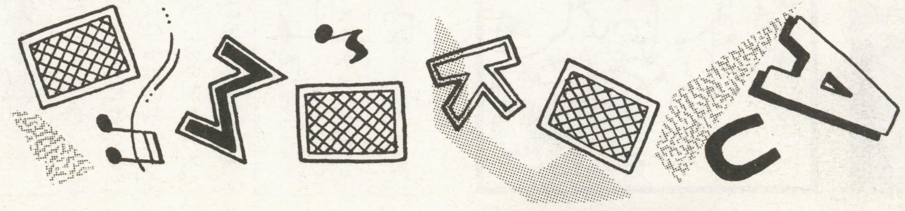


▲《写真3》モンスターが現れたらカードを使って勝負

▼《写真4》どのカードが効くかはモンスターによって異なるぞ



★つぐ美さん，プレゼント当たりましたよ～ん。ありがとうございます。ところでOFコーナーに文字数制限はありますか？（北海道苫小牧市・THE☆ダイズ18歳）……【つぐ美：愛読者カード記事欄の半分ぐらいが適当かな？DrD：でないとこの部分が書けなくなるからのう。PNのスペースもな。】



CHECKER FLAG

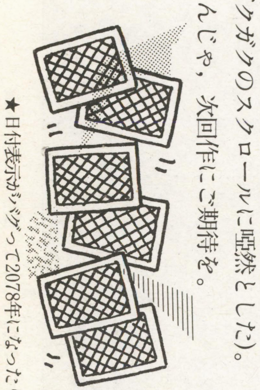
編：「キャピモンゲットだぜ！」というと，例のゲームがモデルになっているのがすぐわかりますね。

Dr.D：このままアルファベットをモンスターの名前に変えると，本当に「ポ○モン」ボード・ゲームになるのう。

ものですが，今ではそれがゲーム機となっています。まあそれが悪いとか良いとかは言えませんが…。

プレステの「コナミアンティークスMSXコレクション」，楽しませてもらっています。ゲームがポンポンと買うことができず，友達の家で数回しかやったことのないのがほとんどで，記憶がうすいですが（最近のゲームに慣れすぎたためガクガクのスクロールに唖然とした）。

んじゃ，次回作にご期待を。

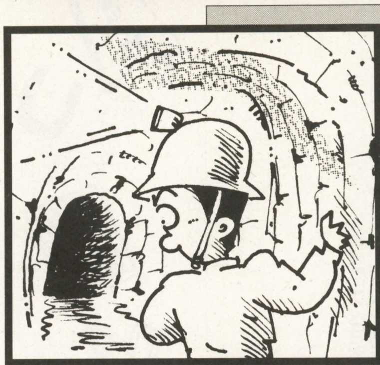


『CAPITAL MONSTER』のプログラム・リスト

```
1 '◆◆◆ 1997,12,26 ◆◆◆
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=384TO727:V=VPEEK(I)
20 VPOKEI,VORV¥2:NEXT:PRINT"WAIT..."
30 CLEAR:DIMQ(25,2),C(25,2),K(41),CM(25),M(25):DEFUSR=342:R=RND(-TIME)
40 READA$:FORI=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0)=B$
50 FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1080+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
60 NEXTJ,I:FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO7:FORK=0TO4:VPOKE704+(K=0)*384+K*64+I*8+J,VA
L("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTK,J,I
70 FORI=0TO4:READA:VPOKE8203+(I=0)*6+I,A:NEXT:PLAY"SM5000O5L16":M$="O3CR16CO5"
80 '◆◆◆ TITLE ◆◆◆
90 FORI=0TO25:CM(I)=0:NEXT:FORI=0TO3:C$(I)="":NEXT:CLS:FORI=0TO2:READA$,X,Y
100 LOCATEX,Y:PRINTA$:NEXT:A=USR(0)
110 IFINKEY$=CHR$(27)ANDT<>0THENPLAY"GGG":GOTO140ELSEIFINKEY$<>" "THEN110
120 CLS:FORI=0TO25:FORJ=0TO2:Q(I,J)=0:NEXTJ,I:FORI=0TO25:MA=3:GOSUB780:MA=100
130 Q(I,D-1)=1:GOSUB780:IFD>60THENFORJ=0TO2:Q(I,J)=1-Q(I,J):NEXTJ,IELSENEXT
140 CLS:PLAY"CG":LOCATE2,2:INPUT"なんにん(1-4)";NU:IF(NU<1ORNU>4)THEN140
150 CLS:READA$:FORP=0TO41:A=VAL(MID$(A$,P+1,1)):K(P)=A:GOSUB800
160 FORI=0TO1:LOCATEX*2+3,Y*2+I:PRINTMID$("()'ahipqxy*+bcjkrsz{",A*2+I*10+1,2)
170 NEXTI,P:FORT=0TO3:MA=42:GOSUB780:D=D-1:IFK(D)>9THENT=T-1:NEXT
180 P(T)=D:K(D)=K(D)+10:PP=T+1:GOSUB790:GOSUB810:NEXT:MA=3:FORI=0TO3:C$(I)=""
190 FORJ=0TO2:GOSUB780:C$(I)=C$(I)+CHR$(D+134)+" ":NEXTJ,I:T=0
200 LOCATE7,15:PRINT"カート":[                  ]":LOCATE6,16:PRINT"モンスター:("
210 LOCATE26,17:PRINT")"
220 '◆◆◆ LOOP ◆◆◆
230 LOCATE12,3:PRINTUSING"TURN ####";T¥4+1:PUTSPRITE5,(116,35),(TMOD4)*3+2,0
240 FORI=0TO2:LOCATE13,I+15:PRINTSTRING$(13," "):NEXT:C$=C$(TMOD4):LOCATE13,15
250 PRINTC$:S=0:LOCATE13,16:FORI=0TO25:IFCM(I)<>TMOD4+1THENNEXT:GOTO280
260 S=S+1:IFS=14THENLOCATE13,17
270 PRINTCHR$(I+65);:NEXT
280 P=P(TMOD4):K(PMOD100)=K(PMOD100)-10:GOSUB900
290 IFP>99THENPLAYM$:LOCATE12,9:PRINT"おやすみです":GOSUB820:P=P-100:GOTO640
300 LOCATE7,8:PRINTA$" の ばんです":A=USR(0):MA=6:S=0:IFCH=0THENPLAY"EDG+"
310 GOSUB780:LOCATE14,10:PRINTD:IFCH=1THENIFS=20THEN340ELSES=S+1:GOTO310
320 IFINKEY$<>" "THEN310
330 '◆◆◆ MOVE ◆◆◆
340 GOSUB820:PUTSPRITETMOD4+1,(0,209):PP=0
350 IFD=0THENA=USR(0):GOTO370ELSED=D-1:P=P+1:IFP>41THENP=0
360 GOSUB800:GOSUB810:PLAY"G":GOSUB820:GOTO350
370 IFK(P)>9THENGOSUB830:LOCATE13,8:PRINT"もう 1かい":S=0:A=USR(0):GOTO310
380 PP=TMOD4+1:GOSUB810:GOSUB830:GOSUB820:ONK(P)+1GOTO640,400,420,490,620
390 '◆◆◆ REST ◆◆◆
400 PLAYM$:LOCATE12,8:PRINT"1 かい やすみ":P=P+100:GOTO640
410 '◆◆◆ GET CARD ◆◆◆
420 PLAY"AC":MA=3:GOSUB780:LOCATE10,8:PRINT"("CHR$(D+134)") を てに いれた":DD=D
430 GOSUB820:IFLEN(C$)<12THEN470
440 LOCATE8,10:IFCH=1THENGOSUB820:MA=6:GOSUB780:GOTO460
450 PRINT"かわりに 1まい すててくださ い":GOSUB840:GOSUB830:LOCATE8,9
460 PRINT"かわりに ("MID$(C$,D*2-1,1)") を すてた":GOSUB860
470 C$=C$+CHR$(DD+134)+" ":GOTO640
480 '◆◆◆ BATTLE ◆◆◆
490 PLAY"EDCDG+4":S=0:GOSUB870:GOSUB780:E=M(D-1):LOCATE15,8:PRINTCHR$(E+65)
500 LOCATE10,10:PRINT"モンスターが あらわれた":GOSUB820:LOCATE8,12:IFC$<>""THEN520
510 PLAYM$:PRINT"  でも カードが ない":GOSUB820:GOTO640
520 D=1:IFCH=0THENPRINT"カードを えらんで くださ い":GOSUB840:GOTO560ELSEGOSUB820:J=0
530 GOSUB890:IFC(E,A)=2THEN560ELSEIFC(E,A)=0THENJ=1
540 D=D+1:IFD<=LEN(C$)¥2THEN530
550 MA=LEN(C$)¥2:GOSUB780:GOSUB890:IFC(E,A)=1ANDJ=1THEN550
560 GOSUB830:GOSUB890:LOCATE11,8:PRINT"("MID$(C$,D*2-1,1)") を つかった"
570 GOSUB820:LOCATE11,10:IFQ(E,A)=0THENPLAYM$:PRINTCHR$(E+65)"には きかなかった":C(E,A)=
1:GOTO600ELSEPLAY"EFGAO6C4O5"
580 PRINTCHR$(E+65)" をつかまえた!":CM(E)=TMOD4+1:FORI=0TO2:C(E,I)=0:NEXT
590 S=0:GOSUB870:IFMA<1THEN670
600 GOSUB860:GOTO640
610 '◆◆◆ ESCAPE ◆◆◆
620 S=TMOD4+1:GOSUB870:IFMA<1THEN640ELSEPLAYM$:GOSUB780:D=D-1:CM(M(D))=0
630 LOCATE11,8:PRINTCHR$(M(D)+65)" に にげられた"
640 GOSUB820:GOSUB830:P(TMOD4)=P:C$(TMOD4)=C$:K(PMOD100)=K(PMOD100)+10
650 T=T+1:GOTO230
660 '◆◆◆ GAME END ◆◆◆
670 GOSUB820:GOSUB830:LOCATE6,8:PRINT"すべての モンスターが つかまった":GOSUB820
680 FORI=1TO4:P(I)=0:T(I)=I:NEXT:FORI=0TO25:P(CM(I))=P(CM(I))+1:NEXT
690 FORI=1TO3:FORJ=1TO4-I:IFP(I)<P(I+J)THENSWAPP(I),P(I+J):SWAPT(I),T(I+J)
700 NEXTJ,I:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS
710 LOCATE5,6:PRINT"RANKING":J=1:FORI=1TO4:J=J+(I>1)*(P(I)<>P(I-1))
720 T=T(I)-1:GOSUB900:LOCATE6,I+8:PRINTJ;A$:LOCATE20,I+8:PRINTP(I):NEXT
730 PLAY"GGFAGFEFGCDEDR16CCCAGAGFEFDEC4","V12O3L8ER8ER8DR8DR8CO2G+ABO3C"
740 IFPLAY(0)<>0THEN740ELSEGOSUB820:LOCATE9,14:PRINT"HIT SPACE KEY":A=USR(0)
750 IFINKEY$<>" "THEN750
760 RESTORE970:GOTO90
770 '◆◆◆ SUB ◆◆◆
780 D=INT(RND(1)*MA)+1:RETURN
790 P=P(TMOD4)
800 X=-P*(P<13)-12*(P>12ANDP<22)-(P>21ANDP<34)*(33-P):Y=(12-P)*(P>12ANDP<22)-9*(
P>21ANDP<34)-(P>33)*(42-P):RETURN
810 PUTSPRITEPP,(X*16+24,Y*16-1),(TMOD4)*3+2,0:RETURN
820 FORI=0TO300:NEXT:RETURN
830 FORI=8TO14:LOCATE6,I:PRINTSTRING$(19," "):NEXT:RETURN
840 FORI=1TOLEN(C$)¥2:LOCATEI*2+10,14:PRINTI:NEXT:A=USR(0)
850 I$=INKEY$:D=VAL(I$):IFD<1ORD>LEN(C$)¥2THEN850ELSERETURN
860 C$=MID$(C$,1,(D-1)*2)+RIGHT$(C$,LEN(C$)-D*2):RETURN
870 MA=-1:FORI=0TO25:IFCM(I)=STHENMA=MA+1:M(MA)=I:NEXTELSENEXT
880 MA=MA+1:RETURN
890 A=ASC(MID$(C$,D*2-1,1))-135:RETURN
900 IFTMOD4>=NUTHENCH=1:A$="COM "ELSECH=0:A$="PLAYER "
910 A$=A$+STR$(TMOD4-CH*NU+1):RETURN
920 '◆◆◆ DATA ◆◆◆
930 DATA 00187E1818246600
940 DATA 000828AAA9A0100E,4444DF446F4AC649,244FC44E55444E44
950 DATA FF80808080808080,FF01010101010101,80808080808080FF,01010101010101FF
960 DATA 241,81,33,161,129
970 DATA CAPITAL MONSTER,8,7,HIT SPACE KEY,9,13,1997 YASI SOFT,9,21
980 DATA 0213232033243102233022212323013240202330222
1000 '┌───────────────────────┐
1010 '| PROGRAMMED BY YAS SUGIMOTO |
1020 '|                       |
1030 '|   THANKS TO TEN SEKIYA   |
1040 '|                       |
1050 '|  PRODUCED BY YASI SOFT   |
1060 '└───────────────────────┘
```

★日付表示がバグって2078年になったり1995年になったりする。影さん，まさか念力を…？（愛媛県北宇和郡・川中真耶16歳）……【**影**：だ～か～ら～私はフツーの人間だっていうに。**編**：影さんが言っても信用しませんよ誰も。**影**：じゃ，編君言って。**編**：さて，仕事仕事。**影**：編くぅ～ん。】

PC-8801mkII SR以降（N88-BASIC V2モード）用



堅実な作りの3D-RPG

ダークダンジョン

小笠原　賢（15歳）

内　容

3Dロールプレイングです。

ストーリー

ある国の君主が大事にしていた，オウケノティアラが，ダンジョンの王，DR-Dによって盗まれた。きみたちは，君主の言いつけによりオウケノティアラを取り戻すために，旅に出ることになった。

操作方法など

まず，ライトプロテクトされていないディスクをドライブ1に入れる。あとは普通にRUNしてください。

ダンジョン内では，前進[8]，右90°回転[6]，左90°回転[4]，180°回転[2]です。

アイテム呼び出しはスペースで，キャンセルもスペースです。アイテムは二つで1組なので，一度の使用で2人に効用があります（特例も少しある）。

セーブはお城で行なえます。

店では，指示どおりやればそのままです。文中に“▼”が出たらスペースで進めてください。

セントウシーンのコウゲキは，2人同時攻撃です。使用する人とアイテムを選択してください。オウケノティアラを持って町に行けばクリアです。

アイテムの説明

ヤクソウ（おなじみのHP回復です）
テレポ（町まで，一気に戻ります）
オウケノヤクソウ（HP完全回復です）
オウケノティアラ（これを持って行けばクリア）

入力方法

オールBASICなので，そのまま打ちこんでください。

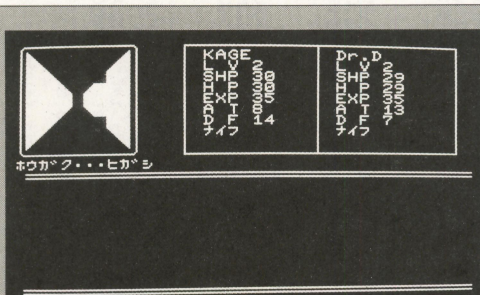
最　後

はじめは，ダンジョンだけ作ったので他を作っているうちに，プログラムが汚くなってしまいました。どうもすみませ

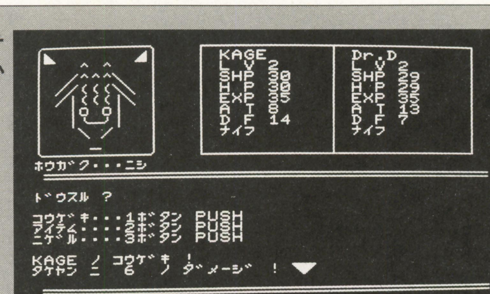
《第1表》変数表

ITE$( )	アイテム名
BU$( )	ブキ名
DD$( )	ボウグ名
T$( )	テキ
ITE( )	アイテム・データ
BU( )	ブキ・データ
DD( )	ボウグ・データ
T	テキの種
NA$( )	名前
LV( )	レベル
HP( )	体力
SHP( )	最大HP
AT( )	攻撃力
DF( )	防御力
G( )	金
EX( )	経験

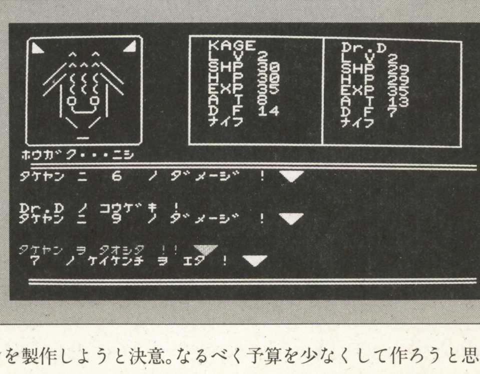
その他は雑用などに使われている。



▲《写真1》左上に3Dの迷路が表示される。プレイヤーは珍しい2人である



▶《写真2》モンスターもテキストだ！意外とかわいいキャラが多いような…



◀《写真3》敵を倒して経験値とお金を貯めるのだ

★別冊に感化され，私もDOS/Vパソコンを製作しようと決意。なるべく予算を少なくして作ろうと思います。さて，どうなるか私も楽しみ。（大阪府泉南市・ほしば裕昭21歳）……【編：これは楽しみですね。自分にあったピッタリのものを製作してください！完成したら報告くださいね！】

CHECKER FLAG

編：3D・RPGといえばウィ○ードリィを思い出します。

Dr.D：この投稿もそれを参考としているようじゃ。重要な部分は一とおり押さえてあって，この手の投稿では大変出来がいいと思うぞ。

編：オールテキスト表示なのも懐かしさがありますね。

ん。ちなみに，この作品は，BM投稿3作目です。

改造

マップ・データは，空白 (0) を多くすると，画面がおかしくなるので，注意してください。テキのステータスで，経験値と攻撃力，Gと守備力は同じ値です。

★参考にしたもの

・ウィザードリィ



『ダークダンジョン』のプログラム・リスト

```
10 '─────────────────ショキセッテイ──────────────────
20 NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DIM MP$(19),O$(9),VX(11,3),VY(11,3),MUKI$(3),NA$(1),LV(1),SHP(1),HP(1),AT(1),
DF(1),EX(1),ITE$(4),ITE(7),BU$(6),BU(1),DD$(6),DD(1),T$(16),THP(16),TEX(16),TG(1
6),TI1(16),TI2(16),TCG$(8,16),D(1)
40 LOCATE 14,6:PRINT"NEW GAME･･･1":LOCATE 14,8:PRINT"CONTINUE･･･2":LOCATE 14,10:
INPUT "1 or 2";A:IF A=1 OR A=2 THEN 50 ELSE CLS:GOTO 40
50 IF A=2 THEN OPEN "RPG!!!.DAT" FOR INPUT AS #1 ELSE 70
60 FOR I=0 TO 1:INPUT #1,NA$(I),LV(I),SHP(I),HP(I),AT(I),DF(I),EX(I),BU(I),DD(I)
:NEXT I:FOR I=0 TO 7:INPUT #1,ITE(I):NEXT I:INPUT #1,G:CLOSE:GOTO 110
70 CLS:LOCATE 0,6:INPUT "ﾋﾄﾘﾒ ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ";NA$(0):LOCATE 0,8:INPUT"ﾌﾀﾘﾒ ﾉ
ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ";NA$(1):LV(0)=1:LV(1)=1:SHP(0)=25:SHP(1)=25:HP(0)=25:HP(1)=25
80 G=50:FOR I=0 TO 1:AT(I)=INT(RND*5+3):DF(I)=INT(RND*5+3):EX(I)=0:NEXT
90 FOR I=0 TO 7:ITE(I)=0:NEXT I
100 FOR I=0 TO 1:BU(I)=0:DD(I)=0:NEXT
110 FOR I=0 TO 19:READ MP$(I):NEXT I:CLS
120 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 11:READ VX(I,J):NEXT I:FOR H=0 TO 11:READ VY(H,J):NE
XT H:NEXT J
130 LOCATE 0,0:PRINT "┌──────┐":FOR I=1 TO 9:LOCATE 0,I:PRINT "│        │":N
EXT I:LOCATE 0,10:PRINT "└──────┘"
140 O$(0)="      ":O$(1)="■      ■":O$(2)="██      ██":O$(3)="███    ███":O$(4
)="████  ████":O$(5)=O$(3):O$(6)=O$(2):O$(7)=O$(1):O$(8)=O$(0):O$(9)="████████"
150 FOR I=0 TO 3:READ MUKI$(I):NEXT
160 FOR I=1 TO 4:READ ITE$(I):NEXT
170 FOR I=1 TO 6:READ BU$(I):NEXT
180 FOR I=1 TO 6:READ DD$(I):NEXT:CONSOLE 13,10,0,1
190            LOCATE 14,0:PRINT"┌──────┬──────┐"
200 FOR I=1 TO 9:LOCATE 14,I:PRINT"│      │      │":NEXT
210           LOCATE 14,10:PRINT"└──────┴──────┘"
220 FOR I=1 TO 38:LOCATE I,12:PRINT"=":LOCATE I,23:PRINT"=":NEXT
230 FOR I=0 TO 16:READ T$(I),THP(I),TEX(I),TG(I),TI1(I),TI2(I):NEXT I
240 FOR J=0 TO 16:FOR I=0 TO 8:READ TCG$(I,J):NEXT I,J
250 FOR I=0 TO 8:TCG$(I,12)=TCG$(I,1):TCG$(I,14)=TCG$(I,6):NEXT I
260 GOSUB *STATAS:C$="ﾎﾞﾀﾝ PUSH":GOTO 1750
270 '──────────────────────main───────────────────────
280 LOCATE 9,11:PRINT "     ":LOCATE 0,11:PRINT "ﾎｳｶﾞｸ･･･";MUKI$(Q)
290 LOCATE 1,1:PRINT O$(0):LOCATE 1,9:PRINT O$(8)
300 IF MID$(MP$(Y+VY(0,Q)),X+VX(0,Q),1)="1" THEN LOCATE 1,1:PRINT CHR$(&HE5):LOC
ATE 1,9:PRINT CHR$(&HE7)
310 IF MID$(MP$(Y+VY(1,Q)),X+VX(1,Q),1)="1" THEN LOCATE 9,1:PRINT CHR$(&HE4):LOC
ATE 9,9:PRINT CHR$(&HE6)
320 LOCATE 1,2:PRINT O$(1):LOCATE 1,8:PRINT O$(7)
330 IF MID$(MP$(Y+VY(2,Q)),X+VX(2,Q),1)="1" THEN FOR I=1 TO 7:LOCATE 1,I+1:PRINT
 O$(9):NEXT I:GOTO 460
340 IF MID$(MP$(Y+VY(3,Q)),X+VX(3,Q),1)="1" THEN LOCATE 2,2:PRINT CHR$(&HE5):LOC
ATE 2,8:PRINT CHR$(&HE7)
350 IF MID$(MP$(Y+VY(4,Q)),X+VX(4,Q),1)="1" THEN LOCATE 8,2:PRINT CHR$(&HE4):LOC
ATE 8,8:PRINT CHR$(&HE6)
360 LOCATE 1,3:PRINT O$(2):LOCATE 1,7:PRINT O$(6)
370 IF MID$(MP$(Y+VY(5,Q)),X+VX(5,Q),1)="1" THEN FOR I=2 TO 6:LOCATE 1,I+1:PRINT
 O$(9):NEXT I:GOTO 460
380 IF MID$(MP$(Y+VY(6,Q)),X+VX(6,Q),1)="1" THEN LOCATE 3,3:PRINT CHR$(&HE5):LOC
ATE 3,7:PRINT CHR$(&HE7)
390 IF MID$(MP$(Y+VY(7,Q)),X+VX(7,Q),1)="1" THEN LOCATE 7,3:PRINT CHR$(&HE4):LOC
ATE 7,7:PRINT CHR$(&HE6)
400 LOCATE 1,4:PRINT O$(3):LOCATE 1,6:PRINT O$(5)
410 IF MID$(MP$(Y+VY(8,Q)),X+VX(8,Q),1)="1" THEN LOCATE 1,5:PRINT O$(4):FOR I=3
TO 5:LOCATE 1,I+1:PRINT O$(9):NEXT I:GOTO 460
420 IF MID$(MP$(Y+VY(9,Q)),X+VX(9,Q),1)="1" THEN LOCATE 4,4:PRINT CHR$(&HE5):LOC
ATE 4,6:PRINT CHR$(&HE7)
430 IF MID$(MP$(Y+VY(10,Q)),X+VX(10,Q),1)="1" THEN LOCATE 6,4:PRINT CHR$(&HE4):L
OCATE 6,6:PRINT CHR$(&HE6)
440 LOCATE 1,5:PRINT O$(4)
450 IF MID$(MP$(Y+VY(11,Q)),X+VX(11,Q),1)="1" THEN LOCATE 5,5:PRINT CHR$(&H87)
460 '────────────────ｲﾄﾞｳ & ﾁｪｯｸ────────────────
470 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):W=0
480 IF I0<>251 AND I0<>239 AND I0<>191 AND I1<>254 AND I9<>191 THEN 470
490 IF I9=191 THEN GOSUB 1430:IF TEL=99 THEN TEL=0:GOTO 1710 ELSE GOTO 270
500 IF I0=191 THEN Q=Q+1
510 IF I0=251 THEN Q=Q+2
520 IF I0=239 THEN Q=Q+3
530 IF Q>=4 THEN Q=Q-4
540 IF I1<>254 THEN 270 ELSE VX1=0:VY1=0
550 IF Q=0 AND MID$(MP$(Y-1),X,1)<>"1" THEN VY1=-1
560 IF Q=1 AND MID$(MP$(Y),X+1,1)<>"1" THEN VX1=+1
570 IF Q=2 AND MID$(MP$(Y+1),X,1)<>"1" THEN VY1=+1
580 IF Q=3 AND MID$(MP$(Y),X-1,1)<>"1" THEN VX1=-1
590 IF VX1=0 AND VY1=0 THEN 470 ELSE X=X+VX1:Y=Y+VY1
600 '─────────────────────ｲﾍﾞﾝﾄ─────────────────────
610 IF X=68 AND Y=18 AND Q=1 THEN T=16:CMD PLAY "@21L5V10CBDFC":GOTO 660
620 IF X=2 AND Y=4 AND Q=2 THEN *CASL
630 IF RND(1)*10<9 THEN 270
640 '─────────────────────BATTLE─────────────────────
650 T=INT(X/4.6+.4):CLS:CMD PLAY "@21L2004V12EDCFEDGFE","@11L2004CCCCCCCC"
660 FOR I=0 TO 8:LOCATE 1,I+1:PRINT TCG$(I,T):NEXT I:LOCATE 0,13
670 PRINT T$(T);" ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ !▼":GOSUB 2650:CLS:LOCATE 0,13:THP=THP(T)
680 PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｽﾙ ?":PRINT
690 PRINT"ｺｳｹﾞｷ･･･1";C$:PRINT"ｱｲﾃﾑ････2";C$:PRINT"ﾆｹﾞﾙ････3";C$
700 I0=INP(0):IF I0>253 OR I0<247 THEN 700
710 IF I0<>253 THEN 730
720 W=0:GOSUB *ATA:W=1:GOSUB *ATA:GOTO *TEKI
730 IF I0<>251 THEN 890 ELSE PRINT "▼":GOSUB 2650
740 PRINT:PRINT"ﾀﾞﾚｶﾞ ﾂｶｲﾏｽｶ ?":PRINT NA$(0);" 1 ";C$:PRINT NA$(1);" 2 ";C$
750 PRINT"ﾌﾀﾘ  3";C$:PRINT"ﾂｶﾜﾅｲ 4";C$
760 I0=INP(0):IF I0>253 OR I0<239 THEN 760
770 IF I0=239 THEN CLS:GOTO 680
780 IF I0=253 THEN W=0:GOSUB 1430:W=1:GOSUB *ATA:GOTO *TEKI
790 IF I0=251 THEN W=0:GOSUB *ATA:W=1:GOSUB 1430:GOTO *TEKI
800 IF I0=247 THEN W=0:GOSUB 1430:W=1:GOSUB 1430:GOTO *TEKI
810 GOTO 760
820 *ATA:'────ｺｳｹﾞｷ────
830 PRINT:PRINT NA$(W);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ !":D=AT(W)-TG(T)+INT(RND(1)*3)
840 IF D<1 THEN D=1 ELSE IF RND(1)>.8 THEN PRINT"ﾃﾔ ───!!▼":CMD PLAY "@21O6V15
L5EEC":D=D*2:GOSUB 2650
850 CMD PLAY "@14O4V15L7C"
860 PRINT T$(T);" ﾆ ";D;" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ! ▼":GOSUB 2650:GOSUB 2650:THP=THP-D
870 PRINT:RETURN
880 '──── ﾆｹﾞﾛｰ ────
890 IF I0<>247 THEN 700
900 PRINT:PRINT NA$(0);" ﾄ ";NA$(1);" ﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ !!▼":GOSUB 2650
910 IF RND(1)>.3 THEN PRINT"ｾｲｺｳ !!!!!▼":GOSUB 2650:CLS:GOTO 270
920 *TEKI:'───ﾃｷ ﾉ ｲﾛｲﾛ───
930 IF THP<1 THEN *WIN
940 W=INT(RND(1)+.4):PRINT:PRINT T$(T);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ !! ▼":PRINT:GOSUB 2650
950 D=TEX(T)-DF(W)+INT(RND(1)*3):IF D<0 THEN D=0 ELSE IF RND(1)>.6 THEN D=D*2
```


★影さんnWo入りって本当ですか？(神奈川県綾瀬市・**アコピャン25歳**)……【**影**：い・いつのまにそんな話が？**編**：影さんが？それはウソでしょう。体格からして1000ぐらいレベルが違いますよ？マッチ棒と伝説の剣ぐらいの差ですよ。**影**：レベルが違うのは認めるが，なにもそこまで…(泣)】

```
960 COLOR 2:CMD PLAY "@23O4V15L7C"
970 PRINT NA$(W);" ﾆ ";D;" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ !! ▼":GOSUB 2650:HP(W)=HP(W)-D
980 COLOR 7:GOSUB *STATAS:CLS:LOCATE 0,13:IF HP(W)>0 THEN CLS:GOTO 680
990 '─────GAME OVER─────
1000 COLOR 2:PRINT:PRINT NA$(W);" ﾊ ﾀｵﾚ ｲｼｷ ｦ ｳｼﾅｯﾀ !!▼":GOSUB 2650
1010 PRINT NA$(W XOR 1);" ﾉ ｾｲｼﾝ ﾃｷ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ﾊ ｹﾞﾝｶｲ ｦ ｺｴﾀ !!▼":GOSUB 2650
1020 COLOR 7:PRINT:PRINT"ﾏﾀ ﾊｯｺﾂ ｶﾞ ﾌﾀﾂ ﾌｴﾃ ｼﾏｯﾀ !!":PRINT"GAME OVER"
1030 GOTO 1030
1040 *WIN:'────WIN────
1050 COLOR 4:PRINT:PRINT T$(T);" ｦ ﾀｵｼﾀ !! ▼":GOSUB 2650
1060 IF T=16 THEN 1140
1070 COLOR 5:PRINT TEX(T);" ﾉ ｹｲｹﾝﾁ ｦ ｴﾀ ! ▼":GOSUB 2650:G=G+TG(T)
1080 COLOR 6:PRINT TG(T);" G ｦ ﾃﾆ ｲﾚﾀ !!":PRINT"ﾓﾁｷﾝ ";G;"▼":GOSUB 2650
1090 COLOR 7:GOSUB *STATAS:CLS:LOCATE 0,13
1100 FOR W=0 TO 1:EX(W)=EX(W)+TEX(T)
1110 IF EX(W)>(LV(W)^2*9+W*9) THEN CMD PLAY "@21O6V15L5CCG":AT(W)=AT(W)+INT(RND(
1)*9):LV(W)=LV(W)+1:DF(W)=DF(W)+INT(RND(1)*9):SHP(W)=SHP(W)+INT(RND(1)*9):PRINT
NA$(W);" ﾊ LV ｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ !▼":GOSUB 2650:GOSUB 2650
1120 NEXT W:GOSUB *STATAS:CLS:LOCATE 0,13:COLOR 7
1130 IF RND(1)>.2 THEN 270
1140 CMD PLAY "@21V15O4L9EGC":PRINT T$(T);" ﾊ ﾅﾆｶ ｵﾄｼﾃ ｲｯﾀ ﾖｳﾀﾞ !!":GOSUB 2650
1150 ON TI1(T) GOTO 1160,1170,1250,1340
1160 PRINT"ｼｶｼ ﾅﾆﾓ ﾅｶｯﾀ !!▼":GOSUB 2650:GOSUB 2650:CLS:GOTO 270
1170 PRINT ITE$(TI2(T));" ﾉ ﾖｳﾀﾞ ! ▼":GOSUB 2650:PRINT
1180 FL=7:FOR V=7 TO 0 STEP -1:IF ITE(V)=0 THEN FL=V
1190 NEXT:PRINT"ｱｲﾃﾑ ﾉ ";FL;" ﾊﾞﾝ ﾆ ｲﾚﾏｽ !":PRINT:PRINT"ｲｲﾃﾞｽｶ ?"
1200 PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
1210 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 1210
1220 IF IO=251 THEN PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ｿﾉﾏﾏ ﾄｳﾘ ｽｷﾞﾀ !!▼":GOSUB 2650:CLS:GOTO 270
1230 IF IO<>253 THEN 1210
1240 ITE(FL)=TI2(T):PRINT ITE$(TI2(T));" ｦ ﾃﾆ ｲﾚﾀ !!▼":GOSUB 2650:CLS:GOTO 270
1250 PRINT BU$(TI2(T));" ﾉ ﾖｳﾀﾞ !▼":GOSUB 2650:PRINT
1260 PRINT"ﾌﾞｷ ｦ ﾄﾘｶｴ ﾏｽｶ ?":PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
1270 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 1270
1280 IF IO=251 THEN 1220 ELSE PRINT "▼":GOSUB 2650
1290 PRINT:PRINT"ﾄﾞﾁﾗｶﾞ ﾂｹﾏｽｶ ?":PRINT NA$(0);"1";C$:PRINT NA$(1);"2";C$
1300 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 1300
1310 IF IO=253 THEN W=0 ELSE W=1
1320 PRINT NA$(W);" ﾊ ";BU$(TI2(T));" ｦ ｿｳﾋﾞ ｼﾀ !!▼":GOSUB 2650
1330 AT(W)=AT(W)-BU(W)^2+TI2(T)^2:BU(W)=TI2(T):GOSUB *STATAS:CLS:GOTO 270
1340 PRINT:PRINT DD$(TI2(T));" ﾉ ﾖｳﾀﾞ !!▼":GOSUB 2650:PRINT
1350 PRINT"ｿｳﾋﾞ ｼﾏｽｶ ?":PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
1360 IO=INP(0):IF IO<>253 AND IO<>251 THEN 1360
1370 IF IO=251 THEN 1220
1380 PRINT"ﾄﾞﾁﾗｶﾞ ｿｳﾋﾞ ｼﾏｽｶ ?▼":GOSUB 2650:PRINT NA$(0);"1";C$:PRINT NA$(1);"2"
;C$
1390 IO=INP(0):IF IO<>253 AND IO<>251 THEN 1390
1400 IF IO=253 THEN W=0 ELSE W=1
1410 PRINT NA$(W);" ﾊ ";DD$(TI2(T));" ｦ ｿｳﾋﾞ ｼﾀ !!▼":GOSUB 2650
1420 DF(W)=DF(W)-DD(W)^2+TI2(T)^2:DD(W)=TI2(T):GOSUB *STATAS:CLS:GOTO 270
1430 '──────────ｱｲﾃﾑ USE──────────
1440 CLS:PRINT"ﾂｶｲﾀｲ ﾄﾞｳｸﾞ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ !▼":GOSUB 2650
1450 FOR A=0 TO 7:PRINT A;".";ITE$(ITE(A)):NEXT A
1460 IO=INP(0):I9=INP(9):IF IO=255 AND I9<>191 THEN 1460
1470 IF IO=254 THEN IO=0 ELSE IF IO=253 THEN IO=1 ELSE IF IO=251 THEN IO=2
1480 IF IO=247 THEN IO=3 ELSE IF IO=239 THEN IO=4 ELSE IF IO=223 THEN IO=5
1490 IF IO=191 THEN IO=6 ELSE IF IO=127 THEN IO=7
1500 IF I9=191 THEN 1610 ELSE IF IO>7 THEN 1460
1510 PRINT:PRINT NA$(W);" ﾊ "ITE$(ITE(IO));" ｦ ﾂｶｯﾀ !▼":GOSUB 2650
1520 PRINT:ON ITE(IO)+1 GOTO 1530,1540,1570,1580,1530
1530 PRINT"ｼｶｼ ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅ ｶｯﾀ !!▼":GOSUB 2650:GOTO 1600
1540 PRINT"ﾀｲﾘｮｸ ｶﾞ ｽｺｼ ｶｲﾌｸ ｼﾀ !!▼":GOSUB 2650
1550 FOR R=0 TO 1:HP(R)=HP(R)+25:IF HP(R)>SHP(R) THEN HP(R)=SHP(R)
1560 NEXT R:GOTO 1600
1570 PRINT"ﾃﾚﾎﾟｰﾃｰｼｮﾝ !!!!!!!!!!!!▼":TEL=99:GOSUB 2650:GOTO 1600
1580 PRINT"ﾀｲﾘｮｸ ﾏﾝﾀﾝ ──── !!▼":GOSUB 2650
1590 FOR R=0 TO 1:HP(R)=SHP(R):NEXT R
1600 FOR R=IO TO 6:ITE(R)=ITE(R+1):NEXT R:ITE(7)=0
1610 GOSUB *STATAS:CLS:LOCATE 0,31:RETURN
1620 *STATAS:'──────────────ｽﾃｰﾀｽ──────────────
1630 FOR I=0 TO 1:LOCATE 11*I+16,1:PRINT NA$(I)
```

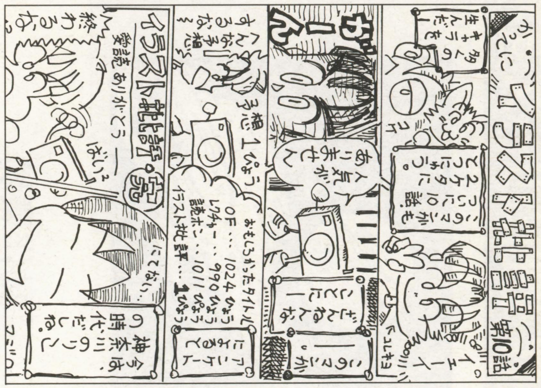
```
1640 LOCATE 11*I+16,2:PRINT"L V";LV(I):LOCATE 11*I+16,3:PRINT"SHP";SHP(I)
1650 LOCATE 11*I+16,4:PRINT"H P";HP(I):LOCATE 11*I+16,5:PRINT"EXP";EX(I)
1660 LOCATE 11*I+16,6:PRINT"A T";AT(I):LOCATE 11*I+16,7:PRINT"D F";DF(I)
1670 LOCATE 11*I+16,6:PRINT"A T";AT(I):LOCATE 11*I+16,7:PRINT"D F";DF(I)
1680 LOCATE 11*I+16,8:PRINT"          ";:LOCATE 11*I+16,9:PRINT"          "
1690 LOCATE 11*I+16,8:PRINT BU$(BU(I)) :LOCATE 11*I+16,9:PRINT DD$(DD(I))
1700 NEXT I:RETURN
1710 *CASL:'──────────────ﾏﾁ──────────────
1720 FOR I=1 TO 9:LOCATE 1,I:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ !!":NEXT I
1730 FOR I=0 TO 7:IF ITE(I)=4 THEN FL=999
1740 NEXT I:IF FL=999 THEN *ENDING ELSE FL=0
1750 CLS:LOCATE 0,13:PRINT"ﾏﾁ ﾃﾞｽ ▼":GOSUB 2650:PRINT"ﾄﾞｺﾆ ｲｷﾏｽｶ ?"
1760 PRINT"ｵｼﾛ･･･1";C$:PRINT"ﾐｾ････2";C$:PRINT"ﾔﾄﾞﾔ･･3";C$:PRINT"ﾄﾞｳｸﾂ･4";C$
1770 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<239 THEN 1770
1780 '─────ﾄﾞｳｸﾂ─────
1790 IF IO=239 THEN CLS:PRINT"Let's Fight !!":FOR I=0 TO 500:NEXT:X=2:Y=4:Q=0:GO
TO 270
1800 '─────SAVE─────
1810 IF IO<>253 THEN 1910
1820 CLS:PRINT"ｺｺﾊ ｵｼﾛ ﾃﾞｽ !":PRINT"ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ﾎﾞｳｹﾝﾉ ｷﾛｸ ｦ ｶｲﾃ ﾔﾛｳ !▼":GOSUB 2650
1830 FOR I=0 TO 99:A$=INKEY$:NEXT:'──────────ﾘﾋﾟｰﾄ ﾎﾞｳｼ ｷﾉｳ ──────────
1840 PRINT"SAVE ｼﾏｽｶ ?":PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
1850 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 1850
1860 IF IO=251 THEN PRINT"ﾃﾞﾊ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ▼":GOSUB 2650:GOTO 1750
1870 OPEN "RPG!!.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1880 FOR I=0 TO 1:WRITE #1,NA$(I),LV(I),SHP(I),HP(I),AT(I),DF(I),EX(I),BU(I),DD(
I):NEXT I
1890 FOR I=0 TO 7:WRITE #1,ITE(I):NEXT I:WRITE #1,G
1900 CLOSE:PRINT"ﾊﾞｯﾁﾘ ｷﾛｸ ｼﾃ ｵｷﾏｼﾀﾖ !!":IO=251:GOTO 1860
1910 '────ﾔﾄﾞﾔ────
1920 IF IO<>247 THEN 2040
1930 CLS:PRINT"ｱｯ ! ﾕｳｼｬ ";NA$(0);" ﾄ ";NA$(1);" ﾃﾞｽﾈ !!▼":GOSUB 2650
1940 PRINT"ｺﾝﾊﾞﾝ ﾄﾏｯﾃ ｲｷﾏｾﾝｶ ?":PRINT"1 ﾊﾞﾝ 10 ｺﾞｰﾙﾄﾞ ﾃﾞｽﾖ !"
1950 PRINT"ﾓﾁｷﾝ ";G:PRINT"▼":GOSUB 2650:PRINT"ﾄﾏﾘﾏｽｶ ?":PRINT
1960 PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
1970 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 1970
1980 IF IO=251 THEN PRINT"ﾏﾀ ｵｺｼ ｸﾀﾞｻｲ !▼":GOSUB 2650:CLS:GOTO 1750
1990 IF G<10 THEN IO=251:PRINT"ｵｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ !":GOTO 1980
2000 G=G-10:FOR I=0 TO 1:HP(I)=SHP(I):NEXT I:CMD BGM 0
2010 CMD PLAY "@21O4V12L8GAGFEDC","@11O4V12L8GAGFEDC":GOSUB *STATAS
2020 CLS:LOCATE 0,13:PRINT"ﾖｸ ﾈﾑｯﾃ ｲﾀﾀﾞｹﾀ ﾃﾞｽﾈ !":CMD BGM 1
2030 PRINT:PRINT"ﾃﾞﾊ ｵｷｵﾂｹﾃ ｲｯﾃﾗｯｼｬｲ !▼":GOSUB 2650:CLS:GOTO 1750
2040 '───ﾐｾﾔ───
2050 IF IO<>251 THEN 1750
2060 CLS:PRINT"ｲﾗｯｼｬｲﾏｾ !▼":GOSUB 2650:PRINT:PRINT"ﾅﾆｦ ｵﾓﾄﾒ ﾃﾞｽｶ ?"
2070 PRINT:PRINT"ﾌﾞｷ････1";C$:PRINT"ﾎﾞｳｸﾞ･･2";C$:PRINT"ｱｲﾃﾑ･･･3";C$
2080 PRINT"ｶｳﾜﾅｲ･･･4";C$
2090 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<239 THEN 2090
2100 IF IO<>253 THEN 2270
2110 '──ﾌﾞｷ──
2120 CLS:PRINT"ﾄﾞｳｿﾞ ｼﾞｯｸﾘ ｵｴﾗﾋﾞ ｸﾀﾞｻｲ!▼":GOSUB 2650
2130 PRINT:PRINT"ﾅｲﾌ････････1";C$;"  20G":PRINT"ﾆﾎﾝﾄｳ･･････2";C$;" 100G"
2140 PRINT"ｶｹﾞﾉﾂﾙｷﾞ･･･3";C$;" 999G":PRINT"ｶｳﾜﾅｲ･･････4";C$:PRINT"ﾓﾁｷﾝ ";G
2150 GOSUB 2590
2160 IF IO=239 THEN PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｽﾈ !▼":GOSUB 2650:GOTO 2060
2170 PRINT:PRINT BU$(BS);" ﾃﾞｽﾈ !▼":GOSUB 2650:PRINT"ｲｲﾃﾞｽｶ ?"
2180 PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
2190 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 2190
2200 IF IO<>253 THEN IO=239:PRINT:GOTO 2160
2210 PRINT:PRINT"ﾄﾞﾁﾗｶﾞ ｵﾓﾁﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?▼":GOSUB 2650
2220 FOR I=0 TO 1:PRINT NA$(I);I+1;C$:NEXT
2230 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 2230
2240 IF IO=253 THEN I=0 ELSE I=1
2250 PRINT:PRINT NA$(I);" ｶﾞ ";BU$(BS);" ｦ ｿｳﾋﾞ ｼﾀ !▼":G=G-BG
2260 AT(I)=AT(I)-BU(I)^2+BS^2:BU(I)=BS:GOSUB 2650:GOSUB *STATAS:GOTO 1750
2270 '──ﾎﾞｳｸﾞ──
2280 IF IO<>251 THEN 2430
2290 CLS:PRINT"ﾎﾞｳｸﾞ ﾊ ｲﾉﾁ ｦ ﾏﾓﾘﾏｽ !▼":GOSUB 2650
2300 PRINT"ﾑﾈｱﾃ･･････1";C$;"  20G":PRINT"ﾊｶﾞﾈﾉﾖﾛｲ･･･2";C$;" 100G"
2310 PRINT"ｶｹﾞﾉｻﾝｸﾞﾗｽ･3";C$;" 999G":PRINT"ｶｳﾜﾅｲ･･････4";C$:PRINT"ﾓﾁｷﾝ ";G
2320 GOSUB 2590:IF IO=239 THEN 2160
```


★風邪をひいて，3日間寝込みました。みなさんはどうでした？（埼玉県大宮市・亜由佳27歳）……【つぐ美：風邪，流行ってるのよね。編集部でも順番にみんなで風邪ひいてるの。Dr.D：3日も寝込むほどではなかったのじゃが，わしも気をつけんとな。影：もう年なんだし！Dr.D：ギロッ！】

```
2330 PRINT:PRINT DD$(BS); "デスネ !▼":GOSUB 2650:PRINT"イイデスカ ?"
2340 PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
2350 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 2350
2360 IF IO<>253 THEN IO=239:GOTO 2160
2370 PRINT:PRINT"ドチラガ オモチニ ナリマスカ ?▼":GOSUB 2650
2380 FOR I=0 TO 1:PRINT NA$(I);I+1;C$:NEXT
2390 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 2390
2400 IF IO=253 THEN I=0 ELSE I=1
2410 PRINT:PRINT NA$(I);" ガ ";DD$(BS);" ヲ ソウビ シタ!▼":G=G-BG
2420 DF(I)=DF(I)-DD(I)^2+BS^2:DD(I)=BS:GOSUB 2650:GOSUB *STATAS:GOTO 1750
2430 '──アイテム──
2440 IF IO<>247 THEN PRINT:PRINT"マタ オコシ クダサイ !▼":GOSUB 2650:GOTO 1750
2450 CLS:PRINT"アイテム ハ イロンナ コウカ ヲ ハッキ シマス !▼":GOSUB 2650
2460 PRINT:PRINT"ドレ ヲ オモトメ デスカ ?":PRINT"ヤクソウ･･････1";C$;"  20G"
2470 PRINT"テレポ･･･････2";C$;" 100G":PRINT"オウケノヤクソウ･･･3";C$;" 999G"
2480 PRINT"カワナイ･･･････4";C$:PRINT"モチキン ";G
2490 GOSUB 2590:IF IO=239 THEN 2160
2500 PRINT:PRINT ITE$(BS);" デスネ !▼":GOSUB 2650
2510 PRINT"イイ デスカ ?":PRINT:PRINT"Yes･･･1";C$:PRINT"N o･･･2";C$
2520 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<251 THEN 2520
2530 IF IO<>253 THEN IO=239:GOTO 2160
2540 IF ITE(7)<>0 THEN PRINT"コレ イジョウ ハ モテマセン !▼":GOSUB 2650:GOTO 2450
2550 G=G-BG:I=0
2560 IF ITE(I)=0 THEN ITE(I)=BS ELSE I=I+1:GOTO 2560
2570 PRINT:FOR I=0 TO 7:PRINT I;".";ITE$(ITE(I)):NEXT
2580 PRINT"▼":GOSUB 2650:GOTO 1750
2590 '───────INP ニュウリョク 4─────
2600 IO=INP(0):IF IO>253 OR IO<239 THEN 2600
2610 IF IO=239 THEN RETURN
2620 IF IO=253 AND G>19 THEN BG=20:BS=1:RETURN
2630 IF IO=251 AND G>99 THEN BG=100:BS=2:RETURN
2640 IF IO=247 AND G>998 THEN BG=999:BS=3:RETURN ELSE 2600
2650 IF INP(9)<>191 THEN 2650 ELSE FOR F=0 TO 55:F$=INKEY$:NEXT:RETURN
2660 *ENDING:'──────────ENDING──────────
2670 CMD PLAY "@21O4V12L8EEEDDDCCCEEEL3GGGFFFEEECCC":CLS:LOCATE 0,13
2680 PRINT"オー! ソノ テニ モッテ イルノハ ";ITE$(4);" デハ ナイカ !!▼":GOSUB 2650
2690 PRINT NA$(0);" ト ";NA$(1);" ハ ニッコリ !! ▼":GOSUB 2650:PRINT:GOSUB 2650
2700 PRINT"キミタチ ノ コウドウ リョク ハ スバラシイ !! ▼":GOSUB 2650:GOSUB 2650
2710 PRINT:PRINT"ココニ 100000000 G ヲ アタエヨウ !! ▼":GOSUB 2650:GOSUB 2650
2720 PRINT"･････ソレカラ ノチ ";NA$(0);" ト ";NA$(1);" ハ エイエン ニ":GOSUB 2650
2730 PRINT"カタリ ツガレタト イウ ････････"
2740 G=G+10000000#:PRINT:PRINT" Presented By Ogasawara !!"
2750 FOR I=0 TO 20000:NEXT I:CLS:LOCATE 0,13:COLOR 7:FL=0
2760 FOR I=0 TO 7:ITE(I)=0:NEXT I:GOTO 1750
2770 '────────────────map data──────────────────────────
2780 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
2790 DATA 1000000000000000010000000100001000010001000000100000000000000000001001
2800 DATA 1011111110111110111110101011110111101110111101111111110111110110101011
2810 DATA 1010000010100000000000101011110100001000100000110000001000000101001011
2820 DATA 1010111010111110111111111011110001111011111111110111101011100100110 11
2830 DATA 1110111000000010100000001011111101000000000000000101111010101110011 1001
2840 DATA 1000001111111010101111111011110100011110101111111011110000000110001101
2850 DATA 1011101000000010100000000000000010101000010000000000000111110011101101
2860 DATA 1001100011111110101011111111101010111011101111111111111111111111101101
2870 DATA 1011101011111011101010000000000000100010001000000000000000000000100001
2880 DATA 1000001000000000001011111011111111111111111111011111110111111110111101
2890 DATA 1111111111111111101110000000111110000000000010110111111110000000000001101
2900 DATA 1000000000000000001010000101000000111110101101001000000011111111110101101
2910 DATA 1011101110111111010101111011110000100010110101011011111110000000110101101
2920 DATA 1000001110000001000101000000010111101010000101101111111101111011010101101
2930 DATA 1011101111111101111101011111101000010101011110110000000100001111010101001
2940 DATA 1000000000000000100000000100010111101010000000001101111111111100000001010 11
2950 DATA 1011101110111010111110101110100001010101111101011111110011111111101011
2960 DATA 1000001110000001000000001000001110001010000000010000000100000000000001001
2970 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
2980 '─────────────────ヒミツ ノ data────────────────────
2990 DATA -1,1,0,-1,1,0,-1,1,0,-1,1,0
3000 DATA 0,0,-1,-1,-1,-2,-2,-2,-3,-3,-3,-4
3010 DATA 0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,4
3020 DATA -1,1,0,-1,1,0,-1,1,0,-1,1,0
3030 DATA 1,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1,-1,0
```

```
3040 DATA 0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,4
3050 DATA 0,0,-1,-1,-1,-2,-2,-2,-3,-3,-3,-4
3060 DATA 1,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1,-1,0
3070 '─────────────────ホウガク───────────────────────
3080 DATA キタ,ヒガシ,ミナミ,ニシ
3090 '─────────────────ドウグ & ブキ & ボウグ──────────────
3100 DATA ヤクソウ,テレポ,オウケノヤクソウ,オウケノティアラ
3110 DATA ナイフ,ニホントウ,カゲノツルギ,ヘンナツルギ,ツグミノホホエミ,ムラマサ
3120 DATA ムネアテ,ハガネノヨロイ,カゲノグラス,ツグミノティアラ,ツグミノイショウ,セイナルヨロイ
3130 '──────────────────テキ データ──────────────────────
3140 DATA スライム,6,5,3,1,1,タケヤン,10,7,4,1,1,トモクン,16,8,5,1,1,ノブリン,28,9,8,2,1
3150 DATA ジャッキー,34,10,10,2,2,ヘンサン,38,30,10,3,4,ダーモン,52,35,18,2,3
3160 DATA カゲピー,60,40,19,4,3,ツグピー,62,45,20,3,5,モナリサ,70,50,24,4,4
3170 DATA BM-4?0,80,55,24,4,5,ダークドラゴン,100,60,25,2,3,スーパータケヤン,110,65,28,4,6
3180 DATA ダイマドウ,120,70,29,4,6,スーパーダーモン,180,75,32,3,6,カゲツグ,220,80,50,3,6
3190 DATA DR-D,500,100,100,2,4
3200 '──────────────────テキ GRPH DATA────────────────────
3210 DATA "",""," ╭^╮ "," ╭  ╮ "," |＼／| "," |○○| "," |╰╯| "," ╰
──╯ "
3220 DATA "",""," ^ ^ "," ／^^^＼ "," //(((＼＼ "," ／|(((|＼ "," |O O| "
3230 DATA " |╰╯| "," ＼／ "," _ "," ▲ "," ▲▲ "
3240 DATA " ▀▼▀ "," ■＼／■ "," ■O O■ "," ■ ^ ■ "," ◥╰╯◤ "
3250 DATA " ▼ ",""," @@@@@@ "," @@@@@@ "," @@@@@@ "," |)))))| "
3260 DATA " |＼ ／| "," | OO | "," | ─ | "," └────┘ ",""," ┌┌┐ "
3270 DATA " ┌┌┌┐┐┐ "," ┌┌┌┌┐┐┐┐"," ┌|＼ ／|┐"," |＼／| "," | OO | "," | ╰ |
"," ＼ ／ "
3280 DATA " __ "," |"," ^ |"," ン |","┌┬YYY＼ |","├ YYY＼ |
","├ Y @","＼／ ／＼ |"," ／ ＼ "," ／ ＼ "
3290 DATA " ＼＼＼ /// "," ＼＼＼X/// "," ＼|O|／キ "," ┬ | ","┌ ┴ | ","|├┤♡├┤
","|| └┬┘ | ","＼／ ┌┴┐ | "," ┴ ┴ ┴ "
3300 DATA " XXXXXXX "," XXXXXXX "," ┌─┐ ┌─┐ ","┤ ├─┤ ├","|└─┘ └─┘|"
3310 DATA " | | "," |＼▀▀▀／| "," ＼▀▀▀／ "," ___ "," ッ |"
3320 DATA " グ |"," ? |","┌┬♡♡♡＼ |","├ ♡♡♡ ＼|","├ ♡ @"
3330 DATA "＼／ ／＼ |"," ／ ＼ "," ／ ＼ "," ╰────╯ "," ╰────╮| "
3340 DATA " ╰────╮|| "," |O O||| "," | ||| "," |╰╯||| "," ＼ ||| "
3350 DATA " ────╯|| "," ˋˋ "," ┌────────┐ ","|マイコン ?|","| BASIC |"
3360 DATA "| 4?0|","|■ ┌─┐ |","| ┬ |","|■┌─┴─┐ |","| └────┘ |"
3370 DATA "└──────────┘"," YY "," ┌┴┴┐ "," ／|@@| ","／X| | @"
3380 DATA "XX┐ ┘ @@","XX／|| @@@","X／ └@@@@","／ @@@"," @@"
3390 DATA "","","","","","","","",""," キ "," ╭──╮ キ "," |OO| | "
3400 DATA " ┌┴──┴┐| "," | ├ "," | || "," | || "," | || "
3410 DATA " | || ","","","","","","","","","",""," ♡♡ ♡♡ ","♡♡♡♡ ♡♡♡♡"
3420 DATA "♡♡♡カ♡ツ♡♡♡","♡♡♡ゲグ♡♡","♡♡♡♡♡♡♡♡♡"," ♡♡♡♡♡♡♡ "," ♡♡♡♡♡ "
3430 DATA " ♡♡♡ "," ╭────────╮ ","| |","|─── ───|","| O O |"
3440 DATA "| |"," ╰┬┬┬┬┬┬┬╯ "," ||||||| "," ||||||| "," ||||||| "
```

評…ヒマになったらまたヨロシク（編）



by さだかねコレキヨ

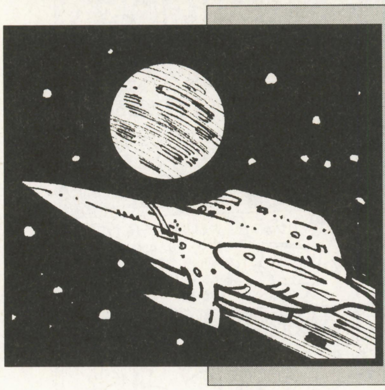
評…もうちょっと細いペンも使ってみたら？（編）



by ハマダラカ

PC-8801 mkII SR

★2年前のベーマガを読んでみる。影さん，ラーメンライスはどうしたんですか。（長崎市・**深堀拓也16歳**）……【**影**：……おぉ！ラーメンライスか。…最近食べてないなぁ。「コンビニで菓子パン」が意外に安いことに気が付いてな。…そういうことなのだよ。**編**：前よりわびしくなってません？】



マウスでシューティング!

宇宙のおっさん

マイクロはげちゃびん(22歳)

動作環境

CPUは80286で10MHz以上(V30でも動きますが遅いです)で，マウスが必要です。速すぎるマシンでも，垂直同期(約1／60秒にかかる割り込みです)のカウントを利用しているので普通に動きます。

内　容

このゲームは“アステロイズ”(Asteroids：古～いワイヤーフレームのSTG)のポリゴン版です(2Dですけど…)。アステロイズは，宇宙船で小惑星を破壊していく単純なゲームです(クッキーとかに入っている“プチプチ”をつぶす感覚のシューティング・ゲーム)。

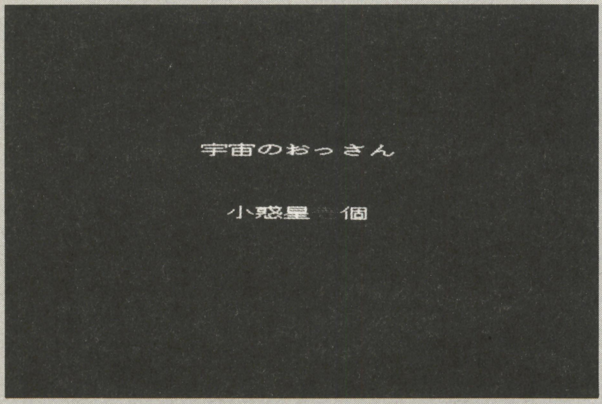
遊びかた

タイトル画面で，マウスの右ボタンで破壊する小惑星の数を設定し，左ボタンでゲーム開始です。ゲームが始まって，マウスを左右に動かすと宇宙船(自分です)が回転し，画面下の白い四角形も左右に動きます。この白い四角形が操縦桿(かん)の傾きを表します。マウスの右ボタンで宇宙船が前進します。前進すると動き続けて止まりません(宇宙ですから)。止まるためには，宇宙船を180度回転し，そのまま前進すると止まろうとします。

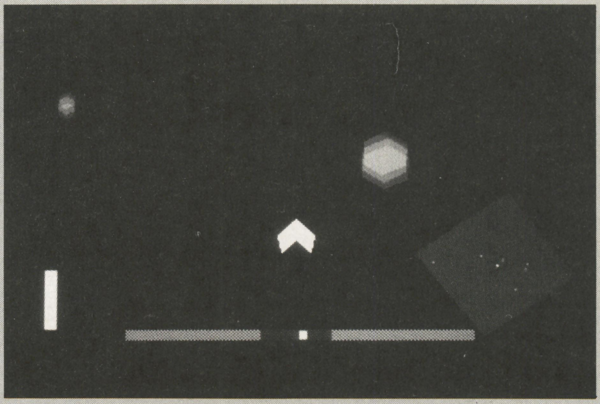
マウスの左ボタンでビームを発射します(連射するほど射程距離が短くなります)。ゲーム中にESCキーを押すとタイトル画面に戻ります。

宇宙船を動かしたり，ビームを出したり，小惑星に衝突したりするとエネルギーが消耗し，エネルギーが0になるとゲーム・オーバーです。

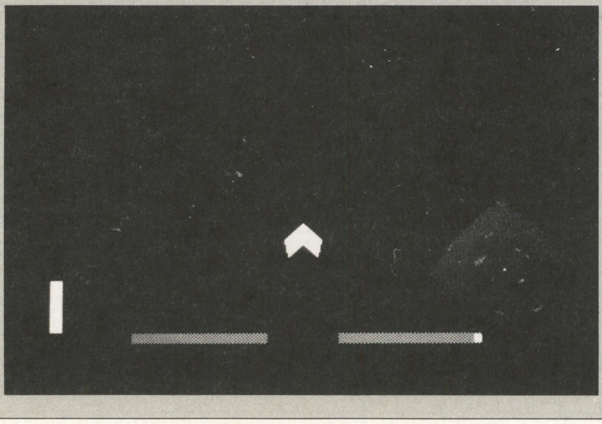
小惑星の位置を確認するための電波探知機(平たく言えばレーダー，Radar…



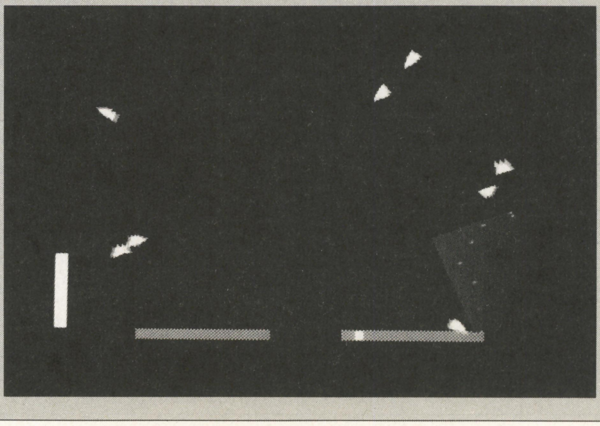
◀《写真1》マウス右で小惑星の数が変えれるぞ



◀《写真2》左のバーが燃料、下のバーが回転方向だ



◀《写真3》自機が動くと弾道も慣性を受けるぞ



◀《写真4》敵にぶつかると派手にはじけ飛ぶ自機

★影さんは弱いのですか？(愛知県名古屋市・COL14歳)……【編：①編集長に。②Dr.Dに。③つぐ美さんに。さて正解は？影：私に聞くな，私に。…これでも最強のつもりなのだが，強いてあげるならやっぱり…。つぐ美：影さん！ゲンコー。影：い・今すぐやりますってばー(汗)】

逆さから読んでもradaR…）を付けてみました（画面右下にあります）。エネルギー残量もあるでよ（左下です）。

Disk-Basic
での注意

リスト2の“CONSOLE 0，25，0，1，0”を“CONSOLE 0，25，0，1”に変更し，200行を消して210行の最初の’を外してください。リスト3は120～140行の’を外して，970～1030行は打ち込まずに，1070～1120行の’をは外してください。

プログラムについて

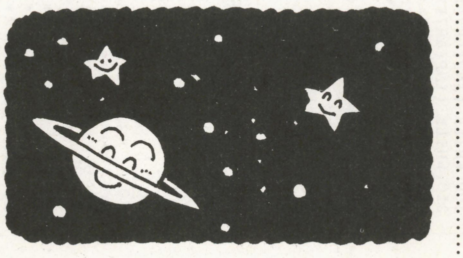
相変わらずのマシン語です（しかも長い）。スミマセン。こんなに長くなるとは作った本人もビックリしています（←確信犯？）。ポリゴンの表示と当たり判定処理の説明は，**リスト3**を参考にしてください。当たり判定といっても，マウス・カーソルが多角形内にあるかないかの判定だけですから，これだけではPoint関数を使ったほうが速い感じがします。しかし，ゲームではどれに当たったかを知る必要があるし，画面外でも判定する必要もあるわけで，Point関数を使うよりも便利だと思います。

★参考にしたもの

・C++フライトシュミレータープログラミング（IBM-PC互換機対応）……Christopher Lampton著／河嶺友二訳（アスキー出版）

CHECKER FLAG

Dr.D：おっマシン語使い，マイクロはげちゃびん君久しぶりじゃな！
編：ところで，タイトルの「おっさん」って……
影：おっさん好きなのかなぁ
編：さぁ

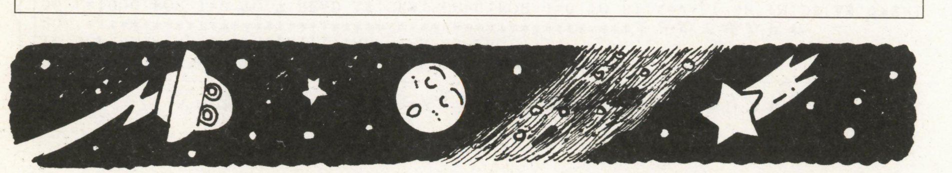


《リスト1》『宇宙のおっさん』のマシン語作成プログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:NL=116:DIM RNK(255),K$(NL),PRO(10000)
110 DEF SEG=VARPTR(PRO(0),1):ADR=VARPTR(PRO(0))
120 '**********************************************まとめて読み込む
130 L=1000:FOR I=0 TO 7:READ A$,CK$:SUM=0:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1
,2)):RNK(I*32+J)=A:SUM=SUM+A:NEXT:GOSUB *CS:NEXT
140 L=2000:FOR I=0 TO NL:READ A$,CK$:K$(I)=A$:SUM=0:FOR J=1 TO 64:SUM=SUM+ASC(MI
D$(A$,J,1)):NEXT:GOSUB *CS:NEXT
150 D$="":X=35:Y=126:GOSUB *CD:X=161:Y=175:GOSUB *CD:X=177:Y=223:GOSUB *CD:D$=D$
+"! "
160 '**********************************************展開処理
170 F=0:P=0:FOR I=0 TO (NL+1)*64-1:A$=MID$(K$(I¥64),I MOD 64+1,1):A=INSTR(D$,A$)
-1:IF A<0 THEN PRINT "Invalid code [";A$;"]" LINE=";(I¥64)*10+2000:END
180 IF A=154 THEN F=1 ELSE IF A=155 THEN F=0:A=0:GOSUB *ST2 ELSE GOSUB *STO
190 NEXT
200 '**********************************************sin/cos テーブル作成
210 X!=0:P=&H1CC0:FOR I=0 TO 319:H$=RIGHT$("000"+HEX$(SIN(X!)*1024),4)
220 POKE ADR+P,VAL("&h"+RIGHT$(H$,2)):POKE ADR+P+1,VAL("&h"+LEFT$(H$,2))
230 P=P+2:X!=X!+.0245437:NEXT:BSAVE "polyp.bin",ADR,P:END
240 '**********************************************いろいろな処理
250 *CS :IF (SUM AND 4095)<>VAL("&h"+CK$) THEN PRINT "ERROR LINE=";L:END
260       L=L+10:RETURN
270 *ST2:GOSUB *STO
280 *STO:POKE ADR+P,RNK(A+F*154):P=P+1:F=0:RETURN
290 *CD :FOR I=X TO Y:D$=D$+CHR$(I):NEXT:RETURN
300 '*****-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F SUM
1000 DATA 008B52030206E8C0040189FF8305FEC3A3C62A1629440A07C754FCD10874452B,C61
1010 DATA 8AF8F70BA0EB0EA2753388A1B00F24550C890E2FDB9804C32B836AB47FBD8BF,134
1020 DATA 2D2CE61A1EBE13573D4BC2FA1F102609D27CD0E07DBBE9C9CD3C51E41B1C0DF9,EA4
1030 DATA 25CC20462E287FDAF3C4B5BCCF1112BA3E53591434CA48D34A875E7E30404E64,DC0
1040 DATA 56EEB2B42338F68642C199183FDFF03BDBB18EE1AA81B6B7AED9EC76A81D39EF,2E7
1050 DATA AC5AAF374398581519415FA4A62FD4508F62F5276AA59271729E3A21F173175C,DEB
1060 DATA 93E36CD5E7D761EA5DCEED9F6E9631F277F4A79A8C7B68D6AD4D63CBBD666779,3BA
1070 DATA 5BC5DCDD849C9D4F226D784985DE7AB3A9978D70659B6FE5823594956991606B,0FB
1995 '****-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F  SUM
2000 DATA"¦'@,ｲ=gｷ$:!]ｻﾘｬﾘmﾈ,F*K｣ﾈ&OﾃJ!Q,J!-oHiU1TQ:1*J!Q,'*'*'*J!-oM6ﾒ'L*",502
2010 DATA"b8oXﾚ<Bｲｭﾚ)!KS4(!'7,)T｣)!A｣)!(#;(ｱ5#¦¥ X x b8Q)~S¥0#X x b<Q)!LS4",321
2020 DATA"(RQ,Nｱ5F*K&y![#;(a7!:#OP$]DfM+$]nfM+)#+4(ｯ5#UL*J¥5Jﾜ53{73ｲ73>73ｽ",220
2030 DATA"7h8QO,M+M8pM8ｳ[*M8,$8'$<+3ｮ7-647$8($<?3T7-6ｻ7)!vｳ)ﾚi(¥#!%ﾘ*)!cp)",1BC
2040 DATA"8!G)!rI)~I)[｣:)ｿ,)ﾌ0G¥59*@9Gｯ5¦'Kfy!f.)ﾅ#).(ﾉ+[*{ﾑﾌｮ,@ｱ;(ｱ5 Y]!N",50A
2050 DATA"7,)vS)!｢FNｱ5!io-:O'ｲbﾅQ¥8oXﾃ#-A'0p#/;IV!;hﾅQﾗ#)ZSJ}')ｨS･.&3]')kS",4B0
2060 DATA"･.&3!''})!a#ｸ1zKﾓ2hﾅQXﾃ#C+9*@L$!H'$_'$j+&8+i<(/VP-_'-j+$_($j?&8?",17E
2070 DATA"i<9/VP-_(-j?C8S#_9/4IVm2[*M+$t'M0C8,¦&K01I!-o2$A'$R+)&｣3]'$A($R?",FE5
2080 DATA")ES3!''$ｵ'CA9+ﾃJ}'C8,hﾅQ¦'@IO'Jﾒ')ﾑ#)!0#HｴUO&Jﾒ')9#):#)+#),#2C+9",192
2090 DATA"*@0/4IH!;4+,x X )!｡FO#M8,ﾆ$t')0Fﾀ)!3FQｵ+#[~&*0*｢$a)!pFY~,0#(!8E!",0B1
2100 DATA"6)tS-8+-<(!/E!+Y#)!US-8?-<9)dFQ:d&M8S/4I2Gｯ5¦&@!,¦'@[;(!d' Na7c!",FAB
2110 DATA"b#!AFcB#!Ao0p#H+Ucp#Ea&*&*&*3!d'&(ﾈ53ﾈ5Mqｦ72¥ H!(hﾄQGｦ7CｹM+/4pM+",271
2120 DATA"5m!.)QS>)7(ｱ5w0L*3ｱ5CI!L7ﾌﾏｱK()ﾀ#H(U4(ﾉ5,)4'Gﾉ5h<QM8,b8QN{7$6ｲ7&",39F
2130 DATA"A'iR+/VP-A'-R+3ｮ7-647-8'-<+N>7$6ｽ7&A(iR?/VP-A(-R?3T7-6ｻ7-8(-<?2N",FF3
2140 DATA"ｱ5c+#w'L*3ｱ54(ﾉ5#L*GﾄQ+Y&*0*｢$a$:>D>D>Dﾐ&({7i6ｲ7)･#3{7-6ｲ7$ｿY#>D",3A7
2150 DATA">D>Dﾐ&(>7i6ｽ7)?#3>7-6ｽ72k#ｴｵrk#aw:¥#a2¥#ｴ24(ｯ5'[*J8QJ<Qhｬ7b8ﾊXp#",478
2160 DATA")!Rr･.oc#pﾐ&({7i6ｲ7-+-<'/4+)ﾉr･.oc#pﾐ&(>7i6ｽ7-+-<'/4+)!¥rQPd?M+ｨ",3C8
2170 DATA"}ﾆNｨQ$6ｼQ)*9$aNｾQ$6ZQ)ﾉ9$T)!$rO()irﾀｸV!n2N{7$6ｲ7,(ｮ7ｳ647N>7$6ｽ7,",4FE
2180 DATA"(T7ｳ6ｻ7hｬ7b8ﾊXp#$+$<'/4+&A'iR+/VP-A'-R+$+$<'/4+&A(iR?/VP-A(-R?!)",074
2190 DATA"#A9/;pVz2b8ﾊX#,L*ｭﾚh!=5b8ﾊX(#4+#-t'}ﾆO+j)ﾘ?!34A,,/;pﾀｸ/4SV!JX(#}",43E
2200 DATA"O:j)K?!34A,,/;pｸVﾇ2ﾆ4(ｵ5,4(X5?$t'$A'$R+3｢0-6o0$A($R?3ｴ0-6B0hｬ7b!",1ED
2210 DATA"4ﾊX(#4A,#¥ ｵ -A'-R+¥ ｵ -A(-R?)!Y?･.oc#pﾐ-+-<'/4+)!}?･.oc#pﾐ-+-<'",1F0
2220 DATA"/4+)ｷ?QPd?M+ｨ/;pVﾗﾀ2Gｵ59*@ﾀGX51T@8JX5b!4ﾊhｬ7X(#$+$<'/4+&A'iR+/VP",362
2230 DATA"-A'-R+$+$<'/4+&A(iR?/VP-A(-R?!)#A9/;pVz2Jｵ5b!4ﾊ1*X(#MA,/;pVD2ﾌﾏY",11F
2240 DATA"@r[*Jx5Jh52Gx59*@｣Gh59*@F1TJh524(x5,Nｱ5c,#w'L*3ｱ54(h5(h!=5ﾈｨX(#C",2A6
2250 DATA"+9*@ｹC8,!Cuﾁ+$!vCu/4SV!P$ｭ[*b8Q4+,48,ｨ$!H'M_,$A'$R+-_'-j+$A($R?-",08C
2260 DATA"_(-j?CA9M_9+Y[~&*0*｢$a$:&*&*&:ﾐ&({7i6ｲ7-8+-<($ｿY#&*&*&ｿY#ﾐ&(>7i6",196
2270 DATA"ｽ7-8?-<92x!=5X(#C:9*@jC_,9*@A1TM_,$!Y'$_+$j(&8'i<+/VP-8'-<+$_?$j",F76
2280 DATA"9&8(i<?/VP-8(-<?}ｷ)ﾏ,!iｸ!F!0ｷ})1W)ｬnｸ!i[*M:$ｵ'4A,,/2SV!B2Gｯ59*@!",2C6
2290 DATA"01T@j1TK&yﾞ#1TK&y!e#y)#Gﾜ59*K!0N!d'F*KrG!L7QG¦G@ｩ4(ﾜ5[)!V')ｸ.)71",2C1
2300 DATA"Gﾜ51T@+Jﾜ524(ｯ5,O:xDf$!,M+/2'$!,M+2)!K')!6.).WNｱ5F*K｡4(ｯ5&U4(ﾝ5ｨ",22A
2310 DATA"UO'$]DfM+$]nfM+2G!-o9*K｣4(ｯ5+U4(ﾝ59U2h8Q)'#!F6Nｱ5c#9w'L*3ｱ54(ﾝ5[",2D3
2320 DATA"U)r=2Gﾝ59*@r1TJﾝ5)@=24(¥5,2Gﾝ59*@!D1TJﾝ5Gｦ7JﾄQO,)ｱ')![1)!YWh8Q)!",34C
2330 DATA"y#!F?yｻ'4(¥5,2)ｻn)!{1)!QWGﾝ59*@(1TJﾝ524(¥5,2(¥#Gﾘ*bﾅINｱ5F*ｯ｣@!/C",406
2340 DATA"ｯﾉN¦9!F'ﾉ!2CTuyuyuyｯS5yQ:SY9z@!&qM!>#ｧq40ｿ/;'qM!>#ｧq40ｿﾛ!(J#1zK!",5D5
2350 DATA"JqM!>#ｧqM0/;'qM!>#ｧqM09!S@pﾛ!(J#L*^ﾛ!(!4#1{K?:2     ﾆ4()%##$8'$",1BE
2360 DATA"<+35%-6d%)ﾂ(3)?$8($<?3ｩ%-6ﾂ%)!&(3?rh%%xﾅQXﾃ#C:9*@Z$ｵ'$A'$R+).0c ",09D
2370 DATA"･.&0#'･.&c#')P(kｱ#w7$A($R?)ﾓ0c ･.&0#'･.&c#')!(0kｱ#wr1(}%-｢/4'/2I",165
2380 DATA"V!yﾀG}%9*K&Lﾌ2b｢ｷ)]#J!4<x%%-gfｷ$o$!Y'bvｷ)!D#J!><)ｩ,!Aｳ$gfｷ/2'1I}",420
2390 DATA"%K!kLﾌD2$]fｷ$ｺ､2Lﾖ5!H9&ﾖﾛ2*｢$:3ﾎ%$ｿY#38%$8'$<+B(5%｡6d%/VP0 /s?/V",3DA
2400 DATA"Pc /ｬ?3[%-6ｺ%$8($<?B(ｩ%｡6ﾂ%/VP0 /s?/VPc /ｬ?3]%-6ﾋ%C!KFMｩ!m9/4SjL",299
2410 DATA"*!)&*0Df$a$o!-CPM｣!-_}$_+$j($Iﾎ%)ｿ+3!C%-6¦%$:$j'$I8%)@+B(!C%｡6¦%",024
2420 DATA")ｮ+&([%i6ｺ%)X+-0/;'$_+$j($I8%)Z+3!C%-6¦%$:$j'$Iﾎ%)!'+&(!C%i6¦%)-",F00
2430 DATA"+&(]%i6ﾋ%)ﾁ+-0/;'/2?ｸ1z@&yﾁ.!3/;!W1{@&y!3.O#2hvｷb｢ｷG!4<Jm9-ｶb9L*",351
2440 DATA"C0_C)1T&*&*&;3!5<-ｶ!%<)q#$ｶ!%<-ｶ!5</;+1{K!Pb O#/;!W1TK!j/4!W1I!>",F5E
2450 DATA"<KｦD2-]!｣F$03ﾃF/;'$03!bF$ｶ!5<$03fF/;'$03BFL*!)CT1T&*&*&4$D4(!¦F#",FBD
2460 DATA"4(!*F#$8'BA'3kFx B!&EH3LF$+B03ｾFx B!Q'EHc w04(!*F,¥ x B!&EH3RF¥ ",F40
2470 DATA"x B!Q'EHc wSO#9*K!q)ﾊ#HFUG!*F9*@&)6#O#¦'@S$1/4+1zK!{!/､2h 24(ｭF#",08A
2480 DATA"$g!%<$:$j'$g!5<B:3!eF$:3ｯF/2'$:Bu-6OF32Fx $0c EH3TFx $A'c EHc w0",FA5
2490 DATA"4(ｭF,$gOF$+B(ｯFEH3ﾇF$g!eF$8'B(2FEHc wFO#9*@01(!¦F22 !8}%g!]Tﾘa)J",184
2500 DATA",L*ｵ!1ｵﾇｵﾟｵ!#QPﾍvOGｵ!1ｵﾇｵﾟｵ!#J!L7uvuvuvuv9ｮ!.&*&*&*CIﾃo9z@0[!SﾐE",90F
2510 DATA"､&(a7k w0L*HrUkｮ#ﾁ&¥ｮ#3a7O#1*¦S!AIN!2ok!6K@+ﾃ3!2o[*JﾀS)ｴ#o!*ｸ!/ｲ",439
2520 DATA"!8ｩ1(ﾉ<)+#eﾅ!/ｲOFe#H#H#H#~#QY@ｹOｱe?OFe?H#H#H#~?9*K+Oｱe#2(L*3!2oJ",2DC
2530 DATA"ﾀSﾘ*qNｴ#3ﾚ<qN5#3!)<qN<#3!+<qNﾆ#3ﾗ<nq;(ｴ#ﾁSq!]I5#~'Jﾞ<Q'e'q;(< Sq",56E
2540 DATA"!]Iﾆ#ﾞ9J!x<Qﾓe9ｵﾓｵO!Iﾇｵﾖb[*ﾇｵﾓｵO?ﾇOPﾇ':eﾅ2(nL*ﾘ*Nﾚ<q3ｴ#N!)<q35#G",A12
```


★つぐ美さんの水着写真のプレゼントの応募先はこっちでいいんですか？（2月号OF P103より）（秋田市・**梁田洋志19歳**）……【**影**：…読まなかったことにしよう。**つぐ美**：ちょっと～！**影**：ぐ～，すぴ～（寝たフリ）**つぐ美**：このあいだの写真どこにやったのよ～。ねぇ！**影**：ぐ～すかぴー（汗）】

```
2550 DATA"ﾞ<e'N!+<q3<#Nｦ<q3ﾆ#G!x<e9':2Mq!~｣[~&*h*f&ﾔ$ｺ$2･.&)!?,35%-6d%$ﾏ･.",42F
2560 DATA"&)/,3ｩ%-6ﾂ%;0,#N5%$6d%-A'-R+Nｩ%$6ﾂ%-A(-R?O#MA9ﾗ0/;F!)M0_1zKD2¥ &",04E
2570 DATA"*&*&(ﾞ｣0ｳ!,3ﾞ｣~!@#(ﾞ｣2L*$u3>7-6ｽ73{7-6ｲ7~!@Cv~!@3ﾞ｣b~!<Xｴ#x!¥,)ﾏ",5EF
2580 DATA".LsEｭ$mc{#)#,-0-R')!a.LsEｭ$mc{#)!##-A+-R(/;SVs2(¥#!%ﾘ*)!0#)ｴ#:2G",0CF
2590 DATA"ﾉ<¦'!A､4(ﾉ<#2)ﾔ.G!'7e!4ｺ,J!'7G!N7e!5ｺ,J!N7nOYet'[*)ｳ#L.Xﾃo¥..ｭ^n",4B6
2600 DATA"[*et'2nuT!.^veﾁ^vuT!.^veﾁ^vuT!.^veﾁ'24(ｬI2Em#Y@!&Eﾏ#Y@",9C5
2610 DATA"0Eﾟ H(U4(ｬIUEuEs0,#/s#HIUEﾏ#Y@:4(ｬIUEﾟ-6!RIEﾙ3aI-6ｽI¥ Eﾙ0 $u¥ UEu",4C0
2620 DATA"Es0,#/s#2CｮCVC!'!?!.!?>n>a>n>a2ﾐC!7Cv[*>v>s>v>s2k w'Ea24(!*P2Em#",1F7
2630 DATA"Y@!&Eﾏ#Y@0Eﾟ H(U4(!*PUEuEs0,#/s#HIUEﾏ#Y@:4(!*PUEﾟ 3%P$mLsE!E3!fP¥ ",254
2640 DATA"E!E$6!fPUEuEs0,#/s#2 nO*et'OP)ｭ1¥ｦｦbPｯ:ﾗ9^1zK'ﾗ9/;9^1zK'>*>*/;g",48A
2650 DATA"1{K~OF)ｻ1¥ｦｦbﾊX:#^^^^^>*>*/;ｨV!XO:)ﾞ1b!3¦Na7&*CT>)>)>)&DYﾙ:¥.#ｽ",4E0
2660 DATA"TX0#^/;ﾄVnn[*et'2L*Gｦ7&*0*｢$a-gﾎ%$!9Y#$oh!H｢bu};0,+/;')(,)&,)#,)",1DF
2670 DATA"W#nO*et'hu})ﾎ?$gﾎ%O?)ﾃ1h8oXﾃ#C+9*@9C8,9*K&)g#/4pVHG8Q9*@FO:)!11b",2D9
2680 DATA"@!6Oﾂﾚn[*et'2$8'$<+B(ｮ7｡647)!^10#'･.&c#'35%$8($<?B(T7｡6ｻ7)ﾀ10#'･",21F
2690 DATA".&c#'3ｩ%E!6)!b13d%N5%E!+Y#)ﾃ1B(d%>D>D>D>D0ｩ,3ｭpNｩ%E!+Y#)Q13d%N5%",09B
2700 DATA"E!6)!11&(d%>D>D>D>D0!z#H+U¥ &*&*&*&*$D&*&*&D¥ &*$>CT>)>)>)&DO*Yﾙ",E1A
2710 DATA":s)ﾚ$ｻ2$8'EH35%-6d%$+EyB(5%｡6d%)!eW0ｩ,-0/;'$8'Ey35%-6d%$+EH&(5%i",025
2720 DATA"6d%)!¥W0!z#-0/;'/4+2L*Gｦ7&*0*｢$ab~!<hｴ#$0$R'B({7｡6ｲ7-0-R')!gWkL.",0F2
2730 DATA"wi$0$R'0#!_/s(-0-R'HｳUk{#ﾁp$0$R'c#!_/ｬ(-0-R'$A+$R(B(>7｡6ｽ7-A+-R(",110
2740 DATA")ﾊWkL.wP$A+$R(0#!_/s(HｴUk{#tｴ$A+$R(c#!_/ｬ(-A+-R($P$A+$R()!?=35%-",0DC
2750 DATA"6d%$!9Y#$0$R')ｵ=B(5%｡6d%$m>D>D>D>D0G#-A?$!9Y#$A+$R()!*=3ｩ%-6ﾂ%$P",F57
2760 DATA"$0$R')!t=&(ｩ%i6ﾂ%$m>D>D>D>D0!m#-A9/;Sﾄ@&y:.nO*et'ｯｴh~!<$8?k t!-k",286
2770 DATA"ﾒ,ｵｶ$89k t]k;#ｵ!W&*&*&*&*$D&*&*&D)ｴ'CｮQP)ｮ'$8?&*CT>)>)>)&DO*Yﾙ:s",26D
2780 DATA")ﾚ/4S1{Kﾞ nL*et'24('%#h8ob*5X%#}):#ｸ/4pVﾌ2C+9*K,2C8,9*@,2$8'$<+B(",194
2790 DATA"ｮ7｡647/VP0 /s?/VPc /ｬ?35%-6d%){')!#'kﾔ#t,2$8($<?B(T7｡6ｻ7/VP0 /s?",204
2800 DATA"/VPc /ｬ?3ｩ%-6ﾂ%)!¥')X'kﾔ#t,2L*Gｦ7&*0*｢$a$PNｩ%$6ﾂ%)g'3[%-6ｺ%$!9Y#",2F3
2810 DATA"N5%$6d%)r'B([%｡6ｺ%3[%-6ｺ%$!9Y#Nｩ%$6ﾂ%)!#n3]%-6ﾋ%$PN5%$6d%)ﾟ n&(]%",19A
2820 DATA"i6ﾋ%3]%-6ﾋ%LﾖCgｦ75!H9&ﾖﾛ2*｢$:3ﾎ%$ｿY#38%C!KFﾆ/4SL*!)xDf&*&a$o)(#1",3C1
2830 DATA"{K!Sﾀ21('%jﾆ$:^/2'Cｦ$!E$Iﾎ%$_+$j()!$n35%-6d%$I8%$:$j')!cnB(5%｡6d",0C8
2840 DATA"%&([%i6ｺ%$m>D>D>D>D0G#^$I8%$_+$j()ﾋn35%-6d%$Iﾎ%$:$j')･n&(5%i6d%&",0B0
2850 DATA"(]%i6ﾋ%$m>D>D>D>D0!m#^/2?$!R1z@&y!$.ﾀ!3/;[2G'%9*K,2J&%¥*53ｨ%¥ｼｶ3",140
2860 DATA"ｼ%)ｴ#¥[#,(ｨ%,(ｼ%1I'%K!#2L*JZ%Jl%$gｨ%C_,Jｾ%1T/2'&*&*&2$ﾔ$+k t04(Z",136
2870 DATA"%,$ｶｼ%/;'$P/､#w!,GZ%9*@!w$j'B<'L*BS),nX BS)@､$m&8'-A';0 /;+1(l%4",FF7
2880 DATA"(Z%#HlUGZ%9*@I$:^$_'^1(l%H]U$j'B<'L*BS)ｱ､X BS)!6､$m&8'-A';0 /;+$",030
2890 DATA":^$_'^Y(l%'4(Z%,$ｭ/2+1Iｾ%@&y!=.Gl%$]ｼ%M8,$]ｨ%M8,9*K,2L*JZ%Jl%$gｼ",15C
2900 DATA"%C_,Jｾ%1T/2'&*&*&2$ﾔ$+kﾒ,ｵ04(Z%,$ｶｨ%/;'Ls$Pﾛ､ﾒ,ﾁ!,GZ%9*@!w$j'B<'",308
2910 DATA"L*BS)ｱ､Xﾒ,BS)!ID$m&8'-A';0ﾒ,/;+1(l%4(Z%#HlUGZ%9*@I$:^$_'^1(l%H]U",135
2920 DATA"$j'B<'L*BS)ﾖDXﾒ,BS)ﾄD$m&8'-A';0ﾒ,/;+$:^$_'^Y(l%'4(Z%,$ｭ/2+1Iｾ%@&",191
2930 DATA"y!g.Gl%$]ｼ%M8,$]ｨ%M8,9*K,2L*JZ%Jl%$gｨ%C_,Jｾ%1T/2'&*&*&2$ﾔ$8'k t0",141
2940 DATA"4(Z%,$ｶｼ%/;'$!p'/､#w!'GZ%9*K&HtU$!GBｹL*BZ')ｶDX BZ')OE$m&+-0;A' /",09B
2950 DATA";+1(l%4(Z%#H!bUGZ%9*@I$:^$_'^1(l%HﾋU$!GBｹL*BZ')nEX BZ')!KE$m&+-0",026
2960 DATA";A' /;+$:^$_'^Gl%+'Jl%4(Z%,$ｭ/2+1Iｾ%@&y!}.Gl%$]ｼ%M8,$]ｨ%M8,9*K,2",083
2970 DATA"L*JZ%Jl%$gｼ%C_,Jｾ%1T/2'&*&*&2$ﾔ$8'k;#ｵ04(Z%,$ｶｨ%/;'$!p'ﾛ､;#ﾁ!'GZ",247
2980 DATA"%9*K&H!hU$!GBｹL*BZ')ｸEX;#BZ')!dﾌ$m&+-0;A';#/;+1(l%4(Z%#HｾUGZ%9*@",079
2990 DATA"I$:^$_'^1(l%H!､U$!GBｹL*BZ')!0EX;#BZ')ｿﾌ$m&+-0;A';#/;+$:^$_'^Y(l%",0B0
3000 DATA"'4(Z%,$ｭ/2+1Iｾ%@&y!g.Gl%$]ｨ%M8,2G&%9*@｡h*5nO*et')p#/4[1I&%K!ZnL*",12C
3010 DATA"et'2C8,9*K,2J+%C+)E!;ﾆ/4'L*G+%CT&*&*&43:%1z-]0%-]P%$8'$a/4+[!SMｳ",F54
3020 DATA"ｳ%1!j$<'ｭm!$｣$m-]P%Mｳｳ%H:Uｭﾔ!F'$ﾔ/4+1!j1zK!l-g｣%3r%&*&*&*&*$a&*&",287
3030 DATA"*&23F%Nr%ｭ(｣%K&yｴ,$gP%$ｭGｳ%C)CT$_'ｭ(r%K}ｭ(｣%@l$:3ｴ%9!SK?Cｳ+%$g:%",3C5
3040 DATA"1{/H+$:B(ｴ%k wFEa;(ｹ%..H:U;(ｹ%,#&*36%$j'B6r%Bm&s-6ﾑ%3f%H!5$8'ｭ(r",172
3050 DATA"%K}ｭ(｣%@l$+3g%/4+1ﾏ!CI+%K([z$]0%$+B(g%k wFEa;(ｱ%..H:U;(ｱ%,#&*3!q",13D
3060 DATA"%$<'B6r%Bm&s-6Q%3q%H!5)!~#Nf%k tpB(ﾑ%3f%Nｹ%,(ｴ%H)N6%,(f%Nq%k tpB",17B
3070 DATA"(Q%3q%Nｱ%,(g%H)N!q%,(q%Nr%ｭ(｣%@%.(r%y'1$]0%CI+%$+3ｴ%/4+1z$+ｭ(ｴ%w",1A9
3080 DATA"&3ｴ%/4+1zKﾇ$]0%CI+%$+3g%/4+1z$+ｭ(g%ﾁ&3g%/4+1zKﾇ)'#ﾀ2-Iﾗ fCIｴ%Yﾙ:'",34F
3090 DATA"z¥..ｽ)ﾍv3｢%Nｴ%>)>)>)C6g%YV:ﾗ:5ｻ'zｵ..ｽVﾍ!X-6ｴ%$6g%>!P>!P>!P$D&.&ｶ",468
3100 DATA"F%Bu@!0$ｻN｢%^!t@0¥..ｭ^Nｴ%^HrUN｢%ﾊ(ｴ%^X NF%0!8#3F%2 #uf!Lfﾔfﾓf~fy",4D1
3110 DATA"fﾇfｭf'#, ,'#,& #,+ #,0 #,( #,: #,? #9｡d｡ﾄ｡Y｡ﾈ｡~｡(｢ｴ｢ﾎ｢:+ #a..#",382
3120 DATA"ｴ #ｱ #ｴ #9 :+ #a.. #9 #v..#ｴ #a.. ?( #O..ｼA #a..ｼA #ｴ ",E9C
3130 DATA"#!8 ¥ｵ..#ｴ ¥ｵ..#a..r( #T..ｵﾂ #~..ｵﾂ #｢ #ﾋ ﾛｲ..#｢ ﾛｲ..#~..9( ",38F
3140 DATA"#)..zｹ #!Z..zｹ #S #ﾑ !,H..#S !,H..#!Z..++ #ﾔ..#+ #? #=.. ",DD9
3150 DATA" 0+ #p #+ #ﾑ #ｱ #=..#ﾑ :& #ﾔ..#S #S #!Z..#S ?& #D..#? #? #D",D6C
3160 DATA"..#? ﾓ.ﾓ.!D#ﾓ.!D#!D#ﾓ.!D ",BDF
3170 '
3180 ' お疲れさま，打ち込んだらＳＡＶＥそして実行………
```



《リスト2》『宇宙のおっさん』のメイン・プログラム・リスト

```
100 '                     ☆DISK-BASICは,0をCUT↓  ex."console 0,25,0,1"
110 SCREEN 0:COLOR ,,,,2:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:CLS 3
120 DEFINT A-Z:DIM PRO(20000):OUT &H68,8:AST=1:N$="壱弐参四五六七八"
130 DEF SEG=VARPTR(PRO(0),1):P=VARPTR(PRO(0)):BLOAD "polyp.bin",P:DEF USR=P
140 POKE P+&H1F40,32         :'▲ﾏｳｽのｽﾋﾟｰﾄﾞ(値が大きい程遅くなります)
150 COLOR=(8,&H97B):COLOR=(9,&H86A):COLOR=(10,&H759):COLOR=(11,&H584)
160 COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT"宇宙のおっさん":LOCATE 15,15:PRINT"小惑星  個"
170 LINE(200,78)-STEP(238,12),1,BF:D=-1:COL=15 :P=0 : COLOR 2
180 GOSUB *VSYNC:COLOR=(1,COL):COL=COL+D:IF COL=0 OR COL=15 THEN D=-D
190 LOCATE 21,15:B=INP(&H7FD9)
200  PRINT KMID$(N$,AST,1)                                :'★DOS-BASIC
210 'PRINT KNJ$("1B4B")+KMID$(N$,AST+1,1)+KNJ$("1B48")  :'☆DISK-BASIC
220 IF (B AND &H20)<>0 THEN P=0 ELSE IF P=0 THEN AST=(AST AND 7)+1:P=1
230 IF (B AND &H80)<>0 THEN 180
240 CLS 3:COLOR=(1,7):WHILE (INP(&H7FD9) AND &H80)=0:WEND
250 X=USR(AST):TM=PEEK(P+&H1F41)+PEEK(P+&H1F42)*256
260 CLS:LOCATE 13,9:PRINT "ゲームオーバー":COLOR 7
270 LOCATE 12,11:PRINT USING"燃料    ###.###%";X/256*1.66667
280 LOCATE 12,13:PRINT USING"時間   ##分##.#秒";TM¥600,(TM MOD 600)/10
290 FOR I=0 TO 20:GOSUB *VSYNC:NEXT
300 WHILE (INP(&H7FD9) AND &HA0)=&HA0:WEND
310 WHILE (INP(&H7FD9) AND &HA0)<>&HA0:WEND:CLS 3:GOTO 160
320 '▲↓約1/30秒ｳｪｲﾄ・・・これで速すぎるﾏｼﾝでも大丈夫
330 *VSYNC:WHILE (INP(&HA0) AND &H20)<>0:WEND
340        WHILE (INP(&HA0) AND &H20)= 0:WEND: RETURN
350 '
360 '  お疲れさま，打ち込んだらＳＡＶＥをして実行だ！
```

《リスト3》ポリゴン表示＆当たり判定説明プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3 :DEFINT A-Z
110 '**************DISK-BASIC の場合 120-140の'を外す**************
120  '  CLEAR ,&H7F00:DEF SEG=&H7F00:BLOAD "mouse.cod"
130  '  DEFINT A-Z:INI=&H100:FLAG=3:CALL INI(FLAG)
140  '  DEF SEG=0:MDRV=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256+3:DEF SEG=&H7F00
150 '************************************************************
160 PL=4:DIM PX(PL),PY(PL):FOR I=0 TO PL:READ PX(I),PY(I):NEXT
170 '* ﾎﾟﾘｺﾞﾝの頂点ﾃﾞｰﾀ(時計回りでなおかつ凹じゃない多角形)
180 DATA 340,100 '*(0)
190 DATA 400,200 '*(1)
200 DATA 300,300 '*(2)
210 DATA 240,230 '*(3)
220 DATA 250,130 '*(4)
230 '-----------------------------------------------------------------
240 PC=2:PAINT(0,0),1:GOSUB *DRAW.POLYGON     '*おもいっきりﾎﾟﾘｺﾞﾝ表示
250 GOSUB *INIT                    '*ﾏｳｽ初期化
260 *LOOP
270 GOSUB *INFO                    '*ﾏｳｽ情報GET
280 IF RB THEN *EXIT               '*右ﾎﾞﾀﾝで終了
290 IF LB=0 THEN *LOOP             '*左ﾎﾞﾀﾝ領域内ﾁｪｯｸ
300 GOSUB *CHECK.POLYGON           '*領域内ﾁｪｯｸ
310 IF F=0 THEN A$=" 出た " ELSE A$="入った"
320 LOCATE 36,12:PRINT A$          '*結果表示
330 GOTO *LOOP
340 *EXIT: GOSUB *TRM:CLS 3:END '*ﾏｳｽを消して終了
350 '-----------------------------------------------------------------
360 *DRAW.POLYGON   '* ﾎﾟﾘｺﾞﾝ描画処理
370                 '  PC...ﾎﾟﾘｺﾞﾝの色   PL...頂点の数-1
380                 '  PX(PL),PY(PL)...ﾎﾟﾘｺﾞﾝの頂点
390  MAX=PY(0):MIN=PY(0):ST=0              '* 変数STは最初の頂点
400  FOR I=1 TO PL
410    IF MAX<PY(I) THEN MAX=PY(I)         '* MAX=1番下の頂点
420    IF MIN>PY(I) THEN MIN=PY(I):ST=I   '* MIN=1番上の頂点
430  NEXT
440  IF MIN=MAX THEN RETURN                '* 描画不可能(別処理が必要)
```


★「HP」でホームページとヒットポイント，どっちが先に思いつきます？（東京都中央区・島　憲司16歳）……【影：それはもちろんヒットポイントだな，つねに自分のHPを計算していないと帰宅前に倒れてしまうんだ。今朝のパンチで−16…お昼のキックで−21…残りが…。はうぁ！少ない…。】

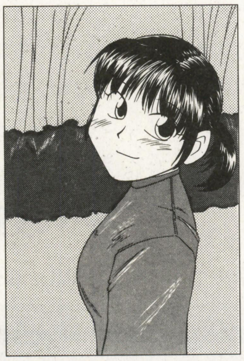
```
450  LP=ST:RP=ST
460  FOR I=MIN TO MAX-1                       '* 上の頂点から下の頂点まで
470    WHILE PY(LP)=I                         '* ＰＹ（ＬＰ）＝Ｉなら繰り返す
480      LX=PX(LP)                            '* 始点のｘ座標を得る
490      LP=LP-1:IF LP<0 THEN LP=PL           '* 次の頂点（左隣の頂点）
500      LY=PY(LP)                            '* 終点のｙ座標を保存
510      LDX=(PX(LP)-LX)*2                    '* 終点のｘと始点のｘの差を求める
520      LSGN=SGN(LDX):LDX=ABS(LDX)           '* ｘの進行方向を得る
530      LDY=LY-I                             '* 終点のｙと始点のｙの差を求める
540      LE=LDX-LDY                           '* ｘの差とｙの差を引く
550    WEND                                   '* ﾙｰﾌﾟ端
560 '
570    WHILE PY(RP)=I                         '* ＰＹ（ＲＰ）＝Ｉなら繰り返す
580      RX=PX(RP)                            '* 始点のｘ座標を得る
590      RP=RP+1:IF RP>PL THEN RP=0           '* 次の頂点（右隣の頂点）
600      RY=PY(RP)                            '* 終点のｙ座標を保存
610      RDX=(PX(RP)-RX)*2                    '* 終点のｘと始点のｘの差を求める
620      RSGN=SGN(RDX):RDX=ABS(RDX)           '* ｘの進行方向を得る
630      RDY=RY-I                             '* 終点のｙと始点のｙの差を求める
640      RE=RDX-RDY                           '* ｘの差とｙの差を引く
650    WEND                                   '* ﾙｰﾌﾟ端
660 '
670    LINE(LX,I)-(RX,I),PC                   '* 線を引く
680 '
690    WHILE LE>=0    '* 左側新規位置を求める
700      LE=LE-LDY*2
710      LX=LX+LSGN   '* 次のｘを加算（減算）する
720    WEND
730    LE=LE+LDX
740 '
750    WHILE RE>=0    '* 右側新規位置を求める
760      RE=RE-RDY*2
770      RX=RX+RSGN
780    WEND
790    RE=RE+RDX
800  NEXT
810 RETURN
820 '--------------------------------------------------------------------
830 *CHECK.POLYGON        '* 点がﾎﾟﾘｺﾞﾝ領域内に入っているかﾁｪｯｸ.
840                       '  X,Y...ﾁｪｯｸする点   PX(PL),PY(PL)...ﾎﾟﾘｺﾞﾝの頂点
850                       '  F...結果（F=1で領域内）
860  V1=PL                '* V1は始点（PL=最後の頂点）
870  FOR V2=0 TO PL       '* V2は終点
880    X1=PX(V2)-PX(V1)   '* ﾍﾞｸﾄﾙの外積を求める
890    Y1=PY(V2)-PY(V1)
900    X2=X-PX(V1)
910    Y2=Y-PY(V1)
920    IF X1*Y2-Y1*X2<0 THEN F=0:RETURN '* 領域外
930    V1=V2              '* 始点<-終点
940  NEXT                 '* 終点<-終点+1
950  F=1:RETURN           '* 領域内
960 '
970 '*******************************************************************
980 '******************** DOS-BASIC 専用ルーチン **********************
990 '*******************************************************************
1000 *INIT: MOUSE 0:MOUSE 1,320,200,1 :RETURN
1010 *INFO: LB=MOUSE(2,1):RB=MOUSE(2,2):X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1):RETURN
1020 *TRM : MOUSE 0:RETURN
1030 '
1040 '*******************************************************************
1050 '***** DISK-BASIC 専用ルーチン  970-1030をCUTし 1070-1120の'を外す *****
1060 '*******************************************************************
1070 '*INIT: AX=0:BX=0:CX=0:DX=0:ES=0:GOSUB *MOUSE '*初期化
1080 '       AX=4:CX=320:DX=200:GOSUB *MOUSE       '*カーソル位置設定
1090 '       AX=1:GOTO *MOUSE                      '*カーソル表示
1100 '*INFO: AX=3:GOSUB *MOUSE:LB=AX:RB=BX:X=CX:Y=DX:RETURN
1110 '*TRM : AX=2            '*カーソル消去
1120 '*MOUSE:CALL MDRV(AX,BX,CX,DX,ES):RETURN
1130 '
1140 '  ＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣのあなたはＳＡＶＥしてから実行して
```

評…迫力のモリガン様。グッド（影）



by 極悪魔人みどひ

評…卒業おめでとう！（つぐ美）



by ぶんちょ

評…読者の交流，いいねえ（影）



by 椎本Yod

評…あんま笑えないですよね（編）



by 加藤義啓

評…ピカチューー！（つぐ美）



by たぬき

評…なつかしいのう（Dr.D）



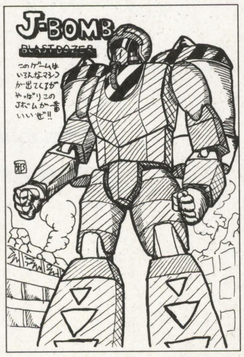
by くるくるちょびん！

評…大掃除は大変だったわ（つぐ美）



by 稲村 サ吉

評…うーん，1度遊びたいのだが（影）



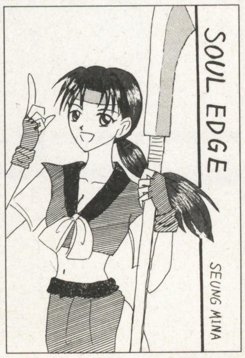
by 邪道坊や

評…謎なファンコール？（つぐ美）



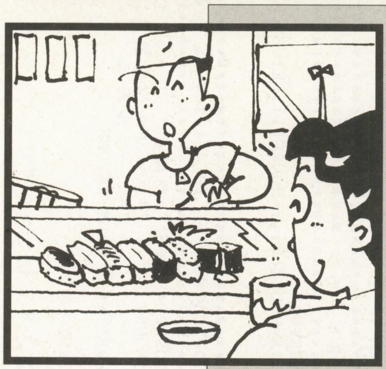
by にせコレキヨ渡辺

評…P.N.はどう読むのですか？（編）



by 文月環戯菜

★「影さんは腹黒い」って¥楽さんが言ってました。（北海道室蘭市・歌○19歳）……【影：失礼な！この（シャツめくる）もちもちの美しい素肌は私の自慢なんだぞ。つぐ美：…なに脱いでるのよ？編：ぷに（摑む）太りましたか？ラーメン食べ過ぎると身体に悪いですよ？影：しくしく（泣）。】



あったかご飯を冷ますだけぇ〜

すし次郎(じろう)

プニョリ(25歳)

内　容

♪あったかご飯を冷ますだけぇ…。

始めかた

RUNすると（カナ・CAPSキーは解除してください）まず0〜9の数字を入力し，ディップ・スイッチの設定をします。0はおじゃまキャラが出現しない純粋なタイムアタック・モードです。最初これで練習したほうがいいと思います。1以上はおじゃまキャラが出てくるノーマル・モード，数が大きくなるほど難しく，9は最高に難しいスペシャル・モードになっています。数を入力すると画面が表示され，BEEP音が鳴ってスタートです。再ゲームは⏎（Rを押しながら⏎を押せば，ゲームをリセットしてふたたびディップ・スイッチの設定に戻ります），ゲーム中のギブアップは（G）を押してください。

遊びかた

次郎はすし飯を作るのが専門の見習い職人です。カーソル・キーで上下に操り，すし桶(おけ)に入ったご飯をファンが360度回転する扇風機を当てて冷ましてください。桶と扇風機はそれぞれ18ずつあり，各桶に必ず1台対応する扇風機が割り当てられています。

次郎の顔の左右（上下）の青い箇所は，次郎の手のある方向（肩）を表しており，スペース・キーで縦と横に向きが変えられます。その手（肩）がファンに当たるように次郎を移動させると，その方向にファンが90度回転します（やればわかると思います)。このようにしてすべての桶に扇風機のファンを向けるとクリアで，そのタイムを競います。

おじゃまのキャラ紹介

・出前のショージ（青い髪で横顔のキャラ）

出前に追われているため，まだ冷めていないご飯を持っていってしまうせっかち者です。桶のところに1秒間出現した後，桶ごと持っていってしまいますが，かわりにご飯を炊いている途中のお釜を置いていきます。お釜の右下には，ご飯が炊けるまでのタイマーがカウントされ，炊けるとまた自動的に桶の状態にもどります（ご飯は次にショージが出てくるまでには必ず炊きあがる)。このショージ(お釜）が出ているときは，ご飯が炊けるまでクリアできません。

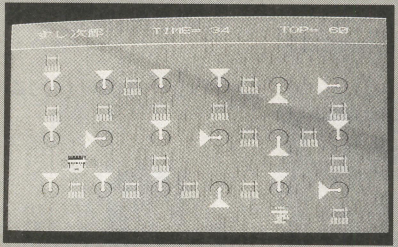
・暑がり達蔵（赤い髪のキャラ）

仕事場の暑さにまいって風をあびにやってきます。扇風機のまわりの桶のないところに出現して，ファンをじぶんのほうに向けて涼み，1秒後にそこを去ります。

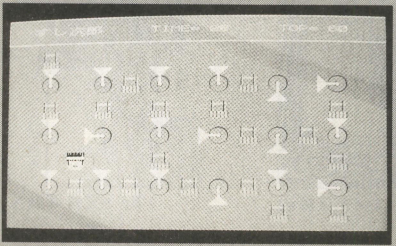
なお，次郎は桶，お釜のあるところや，ショージ，達蔵がいるところでも通過できます。

攻略法

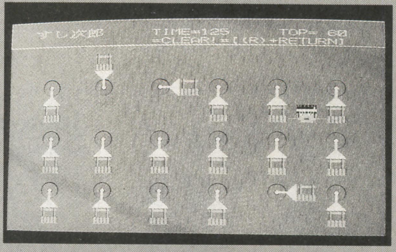
外周におかれた桶は外側の扇風機しか



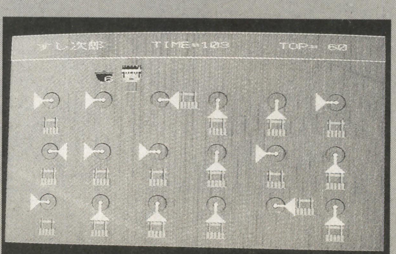
◀《写真1》すべてのすしに扇風機を当てよう



◀《写真2》こうなればクリアーなのだ



◀《写真3》おじゃまキャラがじゃまするぞ



◀《写真4》すしが持っていかれたぁ〜

★編集部では今，どんなことが流行っていますか？ぜひ教えてください!!(島根県大原郡・福島真吾19歳)……【**影**：これはやっぱアレか？**編**：まぁそうですね。**影**：風邪が流行ってまス。**つぐ美**：聞きたことは違うんじゃ？**影**：これだけ流行ってるんだ。しかたないだろ。みんなも気を付けよう。】

《第1表》変数表

KX( ),KY( )	キャラ表示用データ
M$,P$,Q$,R$,S$	ファンのキャラ作成用
S$( )	ファンのキャラ
WA	ウエイト
ST	最高のタイム
T	タイム
L	ディップ・スイッチ4番号
Z	PUTするキャラ番号
M,N	座標の乱数発生用
P,Q	方向の乱数発生用
F(,)	ファンの向いている方向
G(,)	桶のある方向
D,E	ファン表示用座標
V,W	扇風機表示用座標
X,Y	次郎の座標
LX,LY	次郎移動用
H	次郎の向き
T$	タイム用
C$	キャラデータ・リード用
C(,)	キャラPUT用データ
SZ	ショージ(お釜)出現フラグ
O	米が炊けるまでのタイマー
R,S	キャラ表示用座標(次郎以外の)
AA,BB	ショージ(お釜)座標
TZ	達蔵出現のフラグ
CC,DD	達蔵座標
I,J,K	FORなどの雑用

対応できないので，そこから手をつければわかりやすくなります。また最初すべてのファンは対応する桶の方向には向いていないようになっているので，最初から桶にファンが向いているところがあったら，その扇風機はこの桶には対応していない，ということがわかります。

技の開発

このゲームは，自分で考えた技(動き)に名前をつけてみるのも面白いと思います(実用的じゃなくても)。私も，一気に横に移動してファンをザーッと横向きにする動きを「そろばんダッシュ」と名づけたり，色々と考えてみました。

あと言い忘れましたが，達蔵が自分に向けたファンを，達蔵が出ている1秒の間に，すぐさま違う方向に向けても，また達蔵が自分のほうに向け直すということはしません（私はこの技を「達蔵つぶし」と名づけました)。

スペシャル・モード

世の中にはゲームの上手い人がいるものなので一応入れておきました。達蔵が画面に出っぱなしなので，チャレンジする人は，とにかくハイペースでファンを合わせ続けて，最後にショージ（お釜）が出ていないクリアチャンス時に「達蔵つぶし」を狙うしかないでしょう。

CHECKER FLAG

編：こういう作品って「手作り」って感じがしていいですね～

Dr.D：そうじゃのぉ。ベーマガっぽい作品という感じじゃな。

改造について

次郎のスピードはWAで変えられます。改造としては，桶のところで止まれるようにして，向き合ったファンの間に入って，身体をひねったりできるようにする（こうする場合右回転・左回転の（向きも4方向に）区別をしなければならない）などがあるでしょう。

苦労した点・その他

判定方法や，ファンをグラフィックにするかノーマル・キャラにするかなどで相当悩みました。

それにしても，一度ベーマガのホームページを見てみたいです（私はインターネットをやったことがない…どぅうわっ！)。



『すし次郎』のプログラム・リスト

```
10 REM 「すし次郎」=PC-98シリーズ互換機=・・Yoshinori Ichikawa(PUNYORI)・・
20 '[ｼｮｷｾｯﾃｲ]==============================================================
30 CLEAR:SCREEN 3,0,0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,4:CLS 3:DEFINT A-Z
40 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM C(195,3):GOSUB *CH
50 WA=2000:P$="    ":M$=CHR$(29):R$=CHR$(31)+M$+M$+M$+M$:Q$=R$+P$:W$=P$+R$
60 S$(0)=" ▼ "+R$+" ▮ "+Q$+Q$:S$(1)=W$+"◣_ "+R$+"◤‾ "+Q$
70 S$(2)=W$+W$+" ▮ "+R$+" ▲ ":S$(3)=W$+" _◢"+R$+" ‾◥"+Q$
80 KX(0)=-1:KY(0)=-4:KX(1)=-4:KY(1)=-1:KX(2)=-1:KY(2)=2:KX(3)=2:KY(3)=-1
90 WHILE INP(&HE8)=223 OR INP(&HEA)=127:LOCATE 0,0:PRINT "ｶﾅ・CAPSｶｲｼﾞｮｼﾃﾈ":WEND
100 *LI:ST=60:INPUT "DIP SW(0=TA,9=SP)EASY 1<->8 HARD";L:IF L<0 OR L>9 THEN *LI
110 '[ｶﾞﾒﾝ ｺｳｾｲ]==============================================================
120 *GK:SZ=0:TZ=0:Z=2:CLS:LINE(0,0)-(639,48),7,BF,1:LOCATE 3,1:PRINT "すし次郎"
130 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 6
140 *RN:GOSUB *ZR:Q=RND(1)*3
150 IF (G(I-1,J)=3)*(P=1)+(G(I,J-1)=2)*(P=0)-(Q=P) THEN *RN
160 IF (P=0)*((G(I-1,J)=3)+(G(I,J-1)=1)+(G(I-1,J-1)=2)) THEN *RN
170 IF (P=1)*((G(I-1,J)=0)+(G(I,J-1)=2)+(G(I-1,J-1)=3)) THEN *RN
180 G(I,J)=P:F(I,J)=Q:D=I:E=J:GOSUB *FF:GOSUB *TC
190 CIRCLE(V,W),15,0,,,,F,1:CIRCLE(V,W),4,0,,,,F,7:NEXT I,J
200 X=0:Y=0:H=0:T=0:GOSUB *TT:GOSUB *ID:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:BEEP
210 '<<ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ>>############################################################
220 *MA:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$
230 '[ｷｰｽｷｬﾝ]=================================================================
```

PC-9801シリーズ

```
240 IF INKEY$=" " THEN H=ABS(H-1):GOSUB *KS:GOSUB *ID
250 LX=(INP(&HE8)=251)*(X<6)-(INP(&HEA)=251)*(X>0)
260 LY=(INP(&HEA)=253)*(Y<3)-(INP(&HE8)=253)*(Y>0)
270 IF INP(&HE2)=127 THEN BEEP:LOCATE 16,2:PRINT "(AGAIN=RETURN)":GOTO *SG
280 IF ABS(LX+LY)<>1 THEN *TU ELSE GOSUB *KS
290 '[ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ･ｲﾄﾞｳ]=================================================
300 IF (LX<>0)*(H=1)+(LY<>0)*(H=0)=0 THEN *MV
310 K=-(H=1)*(X-(LX=1))-(H=0)*(Y-(LY=1))
320 FOR I=0 TO 1
330 IF (H=1)*((I=0)*(Y=0)+(I=1)*(Y=3))+(H=0)*((I=0)*(X=0)+(I=1)*(X=6)) THEN *NE
340 IF (H=1)*(F(K,Y+I)=2-I*2) THEN F(K,Y+I)=1-(LX=1)*2:D=K:E=Y+I:GOSUB *FF
350 IF (H=0)*(F(X+I,K)=3-I*2) THEN F(X+I,K)= -(LY=1)*2:D=X+I:E=K:GOSUB *FF
360 *NE:NEXT I
370 *MV:X=X+LX:Y=Y+LY:GOSUB *ID:GOSUB *GC
380 '[WAIT(ｼﾞﾛｰ ﾉ ｳｺﾞｸ ｽﾋﾟｰﾄﾞ)]=========================================
390 FOR I=0 TO WA:NEXT I
400 '[ﾀｲﾑ ｶｻﾝ]=======================================================
410 *TU:WEND:BEEP 1:T=T-(T<600):GOSUB *TM:BEEP 0:IF L=0 THEN *MA
420 '[ｵｼﾞｬﾏｷｬﾗ ｼｮﾘ]==================================================
430 IF SZ=0 THEN *SZ
440 IF O>0 THEN *OU
450 R=AA:S=BB:GOSUB *CK:O=RND(1)*5+4:CIRCLE(R+16,S+16),14,0,3.14,,,F
460 LINE(R,S+12)-(R+31,S+15),2,BF:LINE(R+14,S+9)-(R+18,S+11),2,BF
470 *OU:O=O-1:LOCATE A*6+KX(G(A,B)),B*6+3+KY(G(A,B))
480 IF O THEN PRINT USING "#";O;:GOTO *SZ
490 PRINT " ";:Z=2:D=A:E=B:P=G(A,B):GOSUB *TC:SZ=0:GOSUB *GC
500 *SZ:IF T MOD (18-L) THEN *TZ
510 SZ=1:GOSUB *AI:A=M:B=N:P=G(A,B):D=A:E=B:Z=1:GOSUB *TC:AA=R:BB=S
520 *TZ:IF TZ=1 THEN TZ=0:R=CC:S=DD:GOSUB *CK
530 IF T MOD (10-L) THEN *MA
540 *FT:GOSUB *AI:IF G(M,N)=P OR F(M,N)=P THEN *FT
550 TZ=1:D=M:E=N:Z=3:GOSUB *TC:CC=R:DD=S:F(D,E)=P:GOSUB *FF:GOTO *MA
560 '[ｹﾞｰﾑ ｸﾘｱｰ]======================================================
570 *CR:BEEP:IF T<ST THEN ST=T:COLOR 6:LOCATE 25,1:PRINT "==>":COLOR 2
580 GOSUB *TT:COLOR 7:LOCATE 16,2:PRINT "=CLEAR!=[(R)+RETURN]"
590 *SG:WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:CLS 3:IF INP(&HE4)=251 THEN *LI ELSE *GK
600 '(ﾀｲﾑ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ)-------------------------------------------------
610 *TT:LOCATE 29,1:PRINT USING "TOP=###";ST;
620 *TM:LOCATE 16,1:PRINT USING "TIME=###";T;:RETURN
630 '(ｸﾘｱ ﾊﾝﾃｲ ｻﾌﾞ)--------------------------------------------------
640 *GC:FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 6:IF F(I,J)=G(I,J) THEN NEXT I,J ELSE RETURN
650 IF SZ THEN RETURN ELSE *CR
660 '(ｻﾞﾋｮｳ ｶｻﾅﾘﾁｪｯｸ ｻﾌﾞ)-------------------------------------------
670 *AI:GOSUB *ZR
680 IF (P=0)*(N>1)*(G(M,N-1)=2) THEN *AI
690 IF (P=1)*(M>1)*(G(M-1,N)=3) THEN *AI
700 IF (P=2)*(N<3)*(G(M,N+1)=0) THEN *AI
710 IF (P=3)*(M<6)*(G(M+1,N)=1) THEN *AI ELSE RETURN
720 '(ﾗﾝﾀﾞﾑ ｻﾌﾞ)----------------------------------------------------
730 *ZR:M=RND(1)*5+1:N=RND(1)*2+1:P=RND(1)*3:RETURN
740 '(ｷｬﾗ ｼｮｳｷｮ ｻﾌﾞ)------------------------------------------------
750 *CK:LINE(R,S)-STEP(32,32),4,BF:RETURN
760 '(ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ)------------------------------------------------
770 *TC:V=D*96-17:W=31+E*96:R=V+KX(P)*16:S=W+KY(P)*16
780 PUT@(R,S),C(0,Z),PSET:RETURN
790 '(ﾌｧﾝ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ)------------------------------------------------
800 *FF:LOCATE D*6-3,E*6:PRINT S$(F(D,E));:RETURN
810 '(ｼﾞﾛｰ ｼｮｳｷｮ ｻﾌﾞ)-----------------------------------------------
820 *KS:LINE(X*96+1,Y*96+49)-STEP(62,62),4,BF:RETURN
830 '(ｼﾞﾛｰ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ)-----------------------------------------------
840 *ID:LINE(X*96+H*22+1,Y*96-H*22+71)-STEP(62-H*46,16+H*46),1,BF
850 PUT@(X*96+15,Y*96+63),C(0,0),PSET:RETURN
860 '(ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ ｻﾌﾞ)-------------------------------------------------
870 *CH:FOR J=0 TO 31 STEP 4:FOR K=0 TO 3:READ C$:FOR I=0 TO 31 STEP 2
880 LINE(I+K*32,J)-(I+K*32+1,J+3),VAL(MID$(C$,I/2+1,1)),BF:NEXT I,K,J
890 FOR I=0 TO 3:GET@(I*32,0)-(I*32+31,31),C(0,I):NEXT I
900 CLS 2:SCREEN ,,,1:RETURN
910 '<<ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ>>++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
920 DATA 0404004004004040,4441171717171111,4426444444442644,4422222222222244
930 DATA 0000000000000070,4411111111111114,4626666666662664,2222727222222222
940 DATA 7777777777777777,4477777777777774,4426444444442644,7727772222777227
950 DATA 0060606006060600,4411111166161614,4426444444442644,2276666622266722
960 DATA 6067176666717606,4411116166667074,4426444444442644,6267076666707626
970 DATA 6066666666666606,4411116666266666,1661661661661661,6266666666666626
980 DATA 4666662222666664,4441116666222244,1661661661661661,4666662666666664
990 DATA 4446666666666444,4444666666666444,1661661661661661,4446666666666444
```


★受験中。きつい…。(広島市・**受験生19歳**)……【**影**：本当にきつそうだな。**編**：3月に入りましたし解放されましたか？**影**：合格後はパーッと遊ぶのが吉と出ているぞ。**編**：出てる？**影**：…この壊れ方からして家族で旅行なんてのが…。**編**：亀の甲羅と違いますよ。PCで占いしないでください。】



ショート・プログラム2

Triangle Bars/Pile Up

(トライアングル バーズ/パイル アップ)

荒牧　岳志(18歳)

《プログラム1》
トライアングル・バーズ

● 内　容

球を棒で結んでいくゲームです。またプログラム入力上の注意点は別にありません。

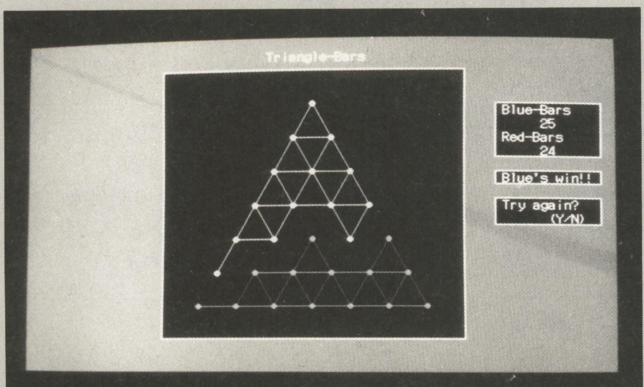
● 遊びかた

青と赤とが，棒を配置していって球を獲得し，より棒を置いたほうが勝ちです。白または自分の色の球に棒を置くことができます。棒の両端の球は，自分のものとなります。このとき，自分の球と球の間には，棒が自動的に置かれます。相手が絶対に取れない球は自動的に自分のものとなります。

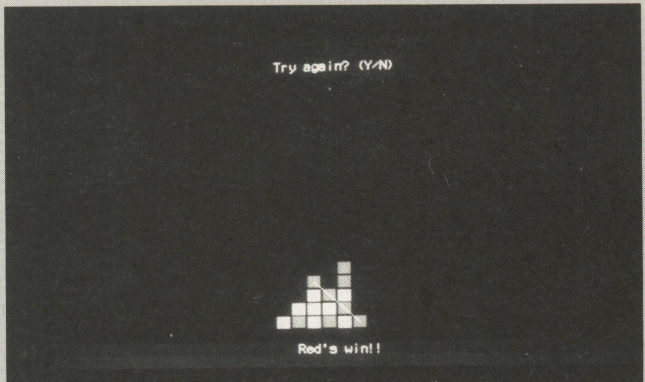
● 操作方法

《第1表》『Triangle Bars』の行番号

1	別に打たなくていいです。
10	画面の初期化，配列の宣言をします。
20	1playerか2playersかをきめます。
30,40	はじめの画面を描きます。
50	カーソル・バーとターンの表示をします。
60	カーソルを点滅させ，キーを調べます。
70	カーソル・バーを動かします。
80	バーがその位置に置けるかどうか，判定します。
90	バーの両端の球を自分のものとします。
100	まわりの球を調べて，バーを配置していきます。
110	相手の取れない球があるかどうか調べ，あるなら取ります。
120	すべての球が取られたかどうか調べます。
130	ターンを変えます。
140～190	コンピュータの処理をします。
200,210	勝ったときの処理をします。
＊BAR	RX,RY,RZのところにバーを描きます。
＊SR	Iの値の方向の状態を調べます。
＊TXY	RX,RY,RZをTX1,TY1,TX2,TY2に変換します。
＊NBAR	X,Y,Zのところにバーを描きます。
＊KZH	バーの所得数を表示します。
＊PB	まわり6方向の球を調べ自分のものだったらバーを置きます。
＊KCH	相手が取れない球かどうか調べます。
＊APP	コンピュータの処理に使います。



▲《写真1》Triangle Barsはいっぱいバーを取ったほうが勝ち！



▲《写真2》PileUPは変則4目並べだね

★東にパソコンがあれば行って破壊し，西にラーメン屋があれば行って食い逃げ。そんな影さんに私はなりたい。(千葉県君津市・しるばい20歳)……
【影：…私は破壊魔で食い逃げ常習犯？そんな覚えはないのだが。編：違うんですか？影：だから，あのさ，なんか編君最近冷たくない？とても。】

《第2表》『Triangle Bars』の変数表

ST	球が何列あるかを示す変数
X,Y,Z	カーソル・バーの位置(X,Yで球の位置を示し，Zでバーの方向を示す。0のとき左下，1のとき右下，2のとき左下の球から，右を示す。)
P(ST,ST)	球の色
B(ST,ST,2)	バーの色
KZ(1)	青と赤のバーの所得数
X(2)，Y(2)，Z(2)	前回バーを置いたときのバーの位置
PL	プレイヤーの数
T	ターン
RX,RY,RZ	バーの位置
TX1，TY1，TX2，TY2	バーの両端の球の座標

まず，プレイヤーは1人なのか2人なのかをキーボードの1または2で選びます。1のとき，コンピュータは赤を担当します。はじめ青か赤かはランダムで決まります。自分の番がきたら，カーソルのバーが点滅します。十字キーで動かすことができ，スペースまたはリターン・キーで決定します。Try again?(Y/N) と表示されたら，YまたはNを押してください。

● プログラムのしくみ

《第1表》と《第2表》を参照してください。

● 改造のアドバイス

・コンピュータの処理は削除することができます。削除するときは，140行から190行を削除してください。
・10行のSTの値を変えることで，球の数を調整できます。5から8の値が適当でしょう。
・カーソルバーの点滅速度は機種によってまちまちですので，ウエイトを入れるなどして，調整してください。
・このプログラムは，コンパイルすることができます。

● 作ったときの苦労点

約2時間で作った手抜きのプログラムです。コンピュータの処理などは適当に作ったので，苦労した点は別にありません。

《プログラム2》
パイルアップ

● 内　容

青と赤を交互に積み上げていき，四つ並べれば勝ちというゲームです。

● 遊びかたと操作法

まずプレイヤーが1人なのか2人なのかを，キーボードの1と2で選択します。1プレイヤーが青，2プレイヤーズは赤になります。1人のときは，赤はコンピュータがします。

自分の番になったら，左右の十字キーでカーソルを動かして，スペースまたはリターン・キーで自分のブロックをおく位置を決めます。縦・横・斜めのいずれかの方向に四つ並べば勝ちです。

Try again?(Y/N)と表示されたら，もう一度するときにはキーボードのYまたはy，やめるときはNまたはnを押してください。

CHECKER FLAG

編：本当は4作組だったんですが，その中のショート・プログラムを2本掲載しました。
Dr.D：じゃが本当は1回の投稿では1本しか入れないでほしいのぉ…大量にあると混乱するからの。

● プログラムのしくみ

《第3表》を参照してください。

● 入力の注意点

コンピュータがいらないのなら，90行のPRINT"Please wait"から190行までは打たなくていいです。まずはコンピュータ抜きでチェックするとよいでしょう。

● 改造のアドバイス

・コンピュータはまだまだ改造の余地がありますので改造してください。
・このプログラムは，コンパイルすることができます。

● 作ったときの苦労点

コンピュータにプログラムの大半を使ってしまいましたが，そんなに弱くはないはずです。ただ，攻撃力がないためにそこまで強くは感じないでしょう。

《第3表》『Pile Up』の行番号

1	別に打たなくていいです。
10	初期設定を行ないます。
20	地面を描きます。
30	1player か 2 playersかをきめます。
40	ターンの表示をします。
50	カーソルを動かします。
60	ブロックを置きます。
70	勝ったときの処理をします。
80	もう一度するかどうか聞きます。
90	引き分けの判定をし，コンピュータの処理をし始めます。
100〜190	コンピュータの処理をします。
＊CHK	並んでいるかどうかのチェックをします。
＊MCK	座標XX,YYのますを調べます。

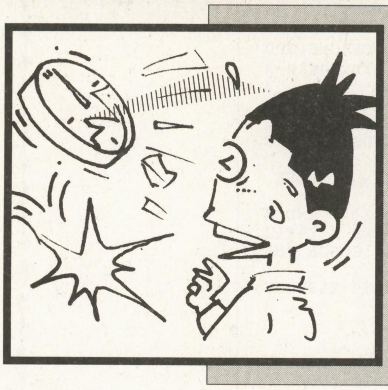
★OFのはじめの部分にあるあいさつは毎回誰が書いているんでしょうか？編さんかな？(東京都小平市・**黒木謙治18歳**)……【**編**：…私が書いてないのは確かですが。**Dr.D**：誰だったかのぅ。**影**：フフフ。何を隠そうこの私が…。**編**：あぁ！きっと小人さんが寝てる間に書いてくれているんですね。】

《リスト1》『Triangle Bars』のプログラム・リスト

```
1 'Save "Triangle.Bas"
10 SCREEN 3:CONSOLE ,,0:COLOR ,9,0,,2:CLS 3:ST=7:DIM P(ST,ST),B(ST,ST,2),KZ(1),X
(2),Y(2),Z(2):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 PRINT "1player or 2players";:INPUT PL:IF PL<1 OR PL>2 THEN 20
30 CLS:LINE (160,40)-(479,79+ST*40),7,BF,0:FOR I=1 TO ST:FOR J=1 TO I:CIRCLE(300
-I*20+J*40,40+I*40),3,7,,,,F:P(J-1,I-1)=7:NEXT J,I:LOCATE 34,1:PRINT "Triangle-B
ars":LINE (512,160)-(623,175),7,BF,0
40 LINE (512,80)-(623,143),7,BF,0:LOCATE 65,5:PRINT "Blue-Bars":LOCATE 65,7:PRIN
T"Red-Bars":GOSUB *KZH:T=1:GOSUB *KZH:T=INT(RND(1)*2):IF T>=PL THEN 140
50 COLOR ,,,4+T:X=X(T):Y=Y(T):Z=Z(T):GOSUB *NBAR:LOCATE 65,10:PRINT MID$("Blue R
ed",T*4+1,4)+"'s turn "
60 C=C+1 AND 255:COLOR=(4+T,(C¥16)*(257-T*241)):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60 ELSE
M=ASC(A$):IF M=13 OR M=32 THEN 80 ELSE IF M<28 OR M>31 THEN 60
70 COLOR ,,,B(X,Y,Z):GOSUB *NBAR:X=X-(M=28 AND Z>0 AND X<Y)+(M=29 AND Z<>1 AND X
>0):Y=Y+(M=30 AND Z<2 AND Y>0)-(M=31 AND Z=2 AND Y<ST-2):Z=Z+(M¥2=14 AND Z<2)*(Z
*2-1)+(M¥2=15 AND Z=2)*2-(M¥2=15 AND Z<2)*(2-Z):COLOR ,,,4+T:X=X+(X>Y):GOSUB *NB
AR:GOTO 60
80 RX=X:RY=Y:RZ=Z:GOSUB *TXY:IF P(TX1,TY1)=2-T OR P(TX2,TY2)=2-T THEN 60 ELSE IF
 P(TX1,TY1)=1+T AND P(TX2,TY2)=1+T THEN 60
90 X(T)=X:Y(T)=Y:Z(T)=Z:P(X,TY1)=T+1:P(TX2,TY2)=T+1
100 Y=TY1:A=TX2:B=TY2:GOSUB *PB:X=A:Y=B:GOSUB *PB:GOSUB *KZH
110 FOR Y=0 TO ST-1:FOR X=0 TO Y:GOSUB *KCH:IF I=6 THEN P(X,Y)=T+1:GOSUB *PB
120 NEXT X,Y:FOR Y=0 TO ST-1:FOR X=0 TO Y:IF P(X,Y)<7 THEN NEXT X,Y:GOTO 200
130 T=1-T:IF T<PL THEN 50
140 DIM K(100,3):L=0:FOR Y=0 TO ST-2:LOCATE 65,10:PRINT "Please wait"+HEX$(ST-1-
Y):FOR X=0 TO Y:FOR Z=0 TO 2:RX=X:RY=Y:RZ=Z:GOSUB *TXY:IF P(X,TY1)=1 OR P(TX2,TY
2)=1 OR B(X,Y,Z)>0 THEN 190
150 X1=X:Y1=Y:X2=TX2:Y2=TY2:Y=TY1:C=P(X,Y):P(X,Y)=2:B=P(X2,Y2):P(X2,Y2)=2:A=0
160 A=0:GOSUB *APP:X=X2:Y=Y2:GOSUB *APP
170 FOR Y2=0 TO ST-1:FOR X2=0 TO Y2:X=X2:Y=Y2:GOSUB *KCH:IF I=6 THEN P(X,Y)=2:GO
SUB *APP:P(X,Y)=7
180 NEXT X2,Y2:X=X1:Y=Y1:RX=X:RY=Y:RZ=Z:GOSUB *TXY:P(X,TY1)=C:P(TX2,TY2)=B:IF L>
A OR A=0 THEN 190 ELSE K=-(L=A)*K:K(K,0)=X:K(K,1)=Y:K(K,2)=Z:K=K+1:L=A
190 NEXT Z,X,Y:A=INT(RND(1)*K):X=K(A,0):Y=K(A,1):Z=K(A,2):ERASE K:GOTO 80
200 LINE(512,192)-(623,223),7,BF,0:LOCATE 65,12:PRINT "Try again?":LOCATE 71,13:
PRINT "(Y/N)";:LOCATE 65,10:IF KZ(0)=KZ(1) THEN PRINT "Draw game!! " ELSE PRINT
MID$("Blue Red",-(KZ(0)<KZ(1))*4+1,4)+"'s win!!"
210 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN COLOR ,
0,0,7:CLS 3:END ELSE 210
220 *BAR:GOSUB *TXY:X1=320-TY1*20+RX*40:Y1=80+TY1*40:X2=320-TY2*20+TX2*40:Y2=80+
TY2*40:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2):CIRCLE(X1,Y1),3,P(RX,TY1),,,,F:CIRCLE(X2,Y2),3,P(TX2,
TY2),,,,F:RETURN
230 *SR:RX=X+(I=0 OR I=2):RY=Y+(I<4):RZ=-(I=0 OR I=5)-(I=2 OR I=3)*2-(RX<0 OR RY
<0 OR RX>RY OR RY>ST-2)*15:IF RZ>2 THEN RETURN ELSE GOSUB *TXY:IF P(TX1,TY1)=T+1
 AND P(TX2,TY2)=T+1 AND B(RX,RY,RZ)=0 THEN RETURN ELSE RZ=5:RETURN
240 *TXY:TX1=RX:TY1=RY-(RZ=2):TX2=RX-(RZ>0):TY2=RY+1:RETURN
250 *NBAR:RX=X:RY=Y:RZ=Z:GOSUB *BAR:RETURN
260 *KZH:LOCATE 70,6+T*2:PRINT USING"##";KZ(T):RETURN
270 *PB:FOR I=0 TO 5:GOSUB *SR:IF RZ<3 THEN COLOR ,,,T+1:P(TX1,TY1)=T+1:P(TX2,TY
2)=T+1:GOSUB *BAR:B(RX,RY,RZ)=T+1:KZ(T)=KZ(T)+1:GOSUB *KZH
280 NEXT:RETURN
290 *KCH:IF P(X,Y)=7 THEN P(X,Y)=T+1:FOR I=0 TO 5:GOSUB *SR:IF RZ>10 OR RZ<3 THE
N NEXT:P(X,Y)=7:RETURN ELSE P(X,Y)=7:RETURN ELSE I=0:RETURN
300 *APP:FOR I=0 TO 5:GOSUB *SR:IF RZ<3 THEN A=A+1
310 NEXT:RETURN
```

《リスト2》『PileUp』のプログラム・リスト

```
1 'SAVE"Pileup.Bas"
10 SCREEN 3:CONSOLE ,,0:COLOR ,9,0,,2:COLOR=(9,4):DIM M(39,22),T(39):CLS 3
20 FOR I=0 TO 4:COLOR=(10+I,I*16+64):LINE(0,320+I*16)-STEP(639,15),10+I,BF:NEXT
30 PRINT "1Player or 2Players";:INPUT P:IF P<1 OR P>2 THEN 30 ELSE CLS:T=0:Z=0:X
=20:Y=21:FOR I=0 TO 39:T(I)=21:NEXT:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 LOCATE 35,23:PRINT MID$("BlueRed",T*4+1,4)+"'s turn "
50 LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),6,B:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 50 ELSE A=ASC(A$):LIN
E(X*16,Y*16)-STEP(15,15),9-(Y>19)*(Y-19),B:X=X-(A=28)+(A=29):X=(X+40)MOD 40:Y=T(
X):IF (A<>32 AND A<>13)OR Y=-1 THEN 50
60 LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),0,BF,T+1:M(X,Y)=T+1:GOSUB *CHK:IF J=4 THEN 90
70 LINE(XX*16+8,YY*16+8)-STEP((J>0)*48,(-(J=0)+J-2)*48),6:PRINT MID$("BlueRed",T
*4+1,4)+"'s win!!"
80 LOCATE 32,2:PRINT "Try again? (Y/N)":A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN E
LSE IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS 3:END ELSE 80
90 Y=Y-1:T(X)=Y:KZ=KZ+1:T=1-T:IF KZ=880 THEN PRINT "Draw game!!":GOTO 80 ELSE IF
 T<P THEN 40 ELSE PRINT "Please wait":RX=X:FOR K=0 TO 1:FOR X=0 TO 39
100 Y=T(X):IF Y>=0 THEN M(X,Y)=T+1:GOSUB *CHK:IF J<4 THEN T=1:GOTO 60
110 M(X,Y)=0:NEXT X:T=0:NEXT K:DIM D(39):E=0:FOR X=0 TO 39:Y=T(X):IF Y>=1 THEN M
(X,Y)=2:Y=Y-1:M(X,Y)=1:GOSUB *CHK:M(X,Y)=0:M(X,Y+1)=0:IF J<4 THEN D(X)=1:E=E+1
120 NEXT:DIM F(39):G=0:FOR X=0 TO 39:XX=X+(X>0):YY=T(XX)+1:GOSUB *MCK:B=A:XX=X-(
X<39):YY=T(XX)+1:GOSUB *MCK:C=A:XX=X:YY=T(X)+1:GOSUB *MCK:F(X)=-(A=0)*-(B=0)*-(C
=0):G=G+(F(X) OR D(X)):NEXT:E=1-E¥40:G=1-G¥40
130 FOR K=-4 TO 4:X=RX+K:IF X<0 OR X>39 THEN 180 ELSE Y=T(X):JX=X:JY=Y:IF Y<0 OR
 F(X) THEN 180 ELSE M(X,Y)=1:T(X)=T(X)-1:B=0:FOR H=-5 TO 5
140 X=RX+H:IF X<0 OR X>39 THEN 170 ELSE Y=T(X):IF Y<0 THEN 170 ELSE M(X,Y)=1:GOS
UB *CHK:M(X,Y)=2+(J=4)*2:IF J=4 THEN 170 ELSE DX=X:DY=Y:T(X)=T(X)-1
150 FOR X=0 TO 39:Y=T(X):IF Y>=0 THEN M(X,Y)=1:GOSUB *CHK:M(X,Y)=0:X=X-(J<4)*50
160 NEXT X:T(DX)=T(DX)+1:M(DX,DY)=0:IF X>=50 THEN B=1:H=5
170 NEXT H:X=JX:Y=JY:T(X)=T(X)+1:M(X,Y)=0:IF B AND D(X)=0 THEN 190
180 NEXT K:FOR K=0 TO 0:X=INT(RND(1)*40):Y=T(X):K=(Y<0)-D(X)*E-F(X)*G:NEXT K
190 ERASE D,F:T=1:GOTO 60
200 *CHK:LOCATE 35,23:FOR J=0 TO 3:XX=X:YY=Y:FOR I=0 TO 3:XX=XX+(J>0):YY=YY-(J=0
)+J-2:GOSUB *MCK:I=I-3*(A<>T+1):NEXT:FOR I=0 TO 3:XX=XX-(J>0):YY=YY+(J=0)-J+2:GO
SUB *MCK:IF A=T+1 THEN NEXT I:RETURN ELSE NEXT J:RETURN
210 *MCK:IF (XX<0)+(XX>39)+(YY<0)+(YY>21)THEN A=0:RETURN ELSE A=M(XX,YY):RETURN
```



難しいけど結構はまるワンキー・ゲーム

くるくるランド

稲葉　健(18歳)

内容

ワンキー・ゲームです。残念ながら犬も猿も出てきませんが。

おはなし

ある日,時計の短針が長針になろうと単身くるくるランドへ修行に出かけました。

遊びかた

タイトル画面で面セレクトができるので,まずやる面を選んでください。1面からやるときは,リターン・キーだけでもOKです。

ゲームを始めると,針が円形のもの(以下ポイントと呼びます)の周りを回っています。その針が飛ばしたい方向に向いたときにスペース・キー押すと,その方向に針が飛んでいきます。そして他のポイントにぶつかると,そのポイントでまた回り始めます。以上の繰り返しでポイントへ飛び移ってゴール(Gと書いてある白い円)を目指してください。ただ,それだけでは面白くないので,ポイントには陰険なワナがしかけてあるものがあります。どんなものかはあえて言いません。自分で見て驚いてください。

忘れましたが,針が緑の部分に当たったり,画面に出てしまうとミスです。ミスするともう1回その面をやるか,タイトルに戻るかを聞いてくるので,再チャレンジのときはリターン・キー,タイトルに戻るときは[T]を押してください。

全10面でエンディングです。エンディングは,1面から続けてクリアしていかないと見られませんぞ。

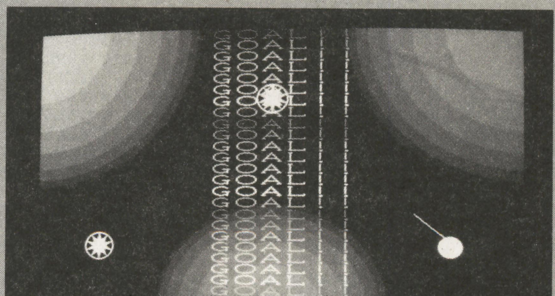
このゲームについて

はっきり言ってこのゲーム,かなり難しいです。難しいとよく言われる僕のゲームのなかでも一番の難しさです。もっと簡単にしろと言いたいのでしょうが,このゲームではそれも難しいのですよ(単に僕の力不足が原因か?)。

しかし,そんな激ムズなゲームでありながら,友人の評価が一番高かったゲームなんですねえ。これは本当に意外でした。作った僕でさえ難しすぎると思って,投稿するのはやめとこうと思っていたほどなんですが,面白いと言われたので試しに送ってみようと思い,ここに至ったわけです。



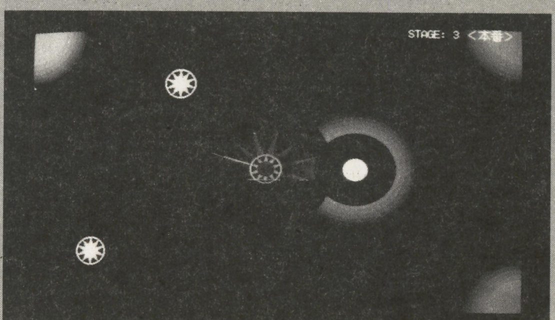
◀《写真1》きれいなタイトル画面だねっ



◀《写真3》上手にゴールを狙おう!



◀《写真2》緑の場所に当たるとミス



◀《写真4》当たると爆発する仕掛けがっっ!

★98用のソフトが1本100円だったので10本買った。この調子だとお年玉はとうぶんもつな。(神奈川県相模原市・西村太一14歳)……【Dr.D:100円とはずいぶんな値段じゃな。つぐ美:在庫処分ってとこかな?…でも,10本も買うとけっこうかさばらない?遊ぶ時間も足りなさそうだよ。】

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
C%(,)	キャラクター	SXN,SYN	針の移動量
CD$( )	色データ	N	着地しているポイントの番号
CO( ),SI( )	SIN,COSの値の格納用	WA	ウエイト
RA	角度変換用	他	雑用
ST	ステージ	〈面データ〉	
PF	練習か本番か	PX(,), PY(,)	ポイント座標
AM	ミス回数	PN(,)	ポイントの種類
MF	ミスフラグ	PK	ポイントの総数
UF	針が移動しているか	CX(,), CY(,)	障害物の座標
S	角度	CR(,)	障害物の半径
SV	回転方向	CC(,)	障害物の色
OX,OY	針の根元の座標	CK	障害物の総数
SX,SY	針の先の座標	GX( ), GY( )	ゴールの座標

プログラムについて

面データが見てのとおり，ぐちゃぐちゃなんですが，圧縮のしかたが思いつかなかったので，とりあえず，簡単なチェックサムをつけておきました（いい圧縮方法があったら教えてください）。

だからプログラムを一とおり入力し終わったら，GOTO＊SUMと入力してデータのチェックを行なってください。

ウェイトの調整は，WAの値を変えてください。ウェイトは針が１回転するのに７～８秒かかるくらいの速さになるように調整してください(Pentium100MHzでは，WA=250でちょうどいいそうです)。

CPUは286(12MHz)，DISK-BASICで作りました。

CHECKER FLAG

編：一見，絶対クリアできないように見えても，しかけがあったり，一見簡単そうに見えてもワナがあったりと，少し理不尽な気がするゲームですね（笑）

Dr.D：編君は根が真面目じゃからのぉ…影君は楽しんどるぞ。

仕事人

「流星野郎のGAME　MAX」は毎週金曜日PM10:30～11:00，AM558kHzで放送中だ！

★参考にしたもの

・ベーマガ'93年3月号「Bug太郎のプログラム・タイム」

〈*DOSでやる場合〉

140行のI+１をに

310行のI+１をに変更してください。

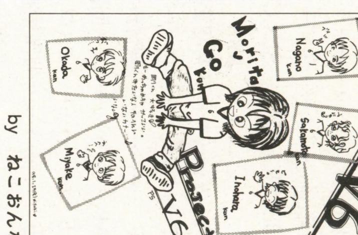
『くるくるランド』のプログラム・リスト

```
10 '                <<< くるくるランド >>>
20 '                  作った人：稲葉　健
30 '          完成した日：１９９８年１月２７日（火）仏滅
40 '
50 KEY 7,"GOTO *X"+CHR$(13)
60 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 初期設定
70 SCREEN 3,,0,1:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,,2:I=360:J=20
80 K=10:DIM C%(3483,2),CD$(15),CO(I),SI(I),AX(J,K),AY(J,K),AN(J,K)
90     DIM AK(J),BX(J,K),BY(J,K),BR(J,K),BC(J,K),BK(J),GX(J),GY(J)
100    DIM PX(J),PY(J),PN(J),CX(J),CY(J),CR(J),CC(J)
110 RA=3.14159/180: WA= 40 : IF WA>255 THEN BWA=127 ELSE BWA=WA
120 FOR I=0 TO  6:READ  E$(I):NEXT 'ｵﾄｶﾞ ﾍﾝﾅﾊﾞｱｲﾊ BWA=WA¥2 ﾄﾃﾞﾓｼﾃﾐﾃｸﾀﾞｻｲ｡
130 FOR I=0 TO  15:READ CD$(I):NEXT:GOSUB *CM
140 FOR I=1 TO  4:NN(I)=VAL("&h"+JIS$(KMID$("①②③G",I+1,1))):NEXT
150 FOR I=0 TO 360 STEP 2:CO(I)=COS(I*RA):SI(I)=SIN(I*RA):NEXT
160 LINE(0,0)-(40,40),5,BF:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(20,20),20-I,I+3,,,,F,0:NEXT
170 X=20:Y=20:Z=19:C=3:V=18:POINT(30,Y):FOR I=0 TO 360 STEP V:GOSUB *MC:NEXT
180 PAINT(X,Y),3,C
190 GET(0,0)-(40,40),C%(0,0):LINE(0,0)-(115,115),5,BF
200 X=55:Y=57:Z=60:C=2:V=15:POINT(75,Y):FOR I=0 TO 360 STEP V:GOSUB *MC:NEXT
210 PAINT(X,Y),C:GET(0,0)-(115,115),C%(0,1):LINE(0,0)-(30,30),5,BF
220 CIRCLE(15,15),15,3,,,,F,6:PUT(7,8),KANJI(NN(4)),PSET,0,4
230 GET(0,0)-(30,30),C%(0,2):CLS 2
240 '----------------------------------------------------- 面データ読み込み
250 FOR J=1 TO 10:READ A
260 FOR I=1 TO  A:READ AX(I,J),AY(I,J),AN(I,J):NEXT:AK(J)=A:READ GX(J),GY(J)
270 READ B:FOR I=1 TO B:READ BX(I,J),BY(I,J),BR(I,J),BC(I,J):NEXT:BK(J)=B:NEXT
280 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv タイトル
290 *TI:OUT &HA6,1:OUT &HA4,1:WIDTH 40,25:ON -(POINT(575,230)=7) GOTO 360
300    CLS 2:PAINT(0,0),1:CIRCLE(320,200),319,15,,,.5,F,5:FOR I=1 TO 7
310    PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("くるくるランド",I+1,1)))),PSET,7,1
320    FOR A=0 TO 2:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:ON -(POINT(J,K)=1) GOTO 350
330    C1=(I>2 AND I<6)*110:C2=12-A*3:C3=VAL("&H"+MID$("AF7",A+1,1))
340    CIRCLE(J*5+(I-1)*90+10,K*5+200+((I<3)*I-(I>5)*(I-8))*40+C1),C2,C3,,,.8,F
350    NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(15,15),1,BF
360    MF=0:COLOR 7:LOCATE 5,17:INPUT "ステージを選んで下さい(1-10) ",ST
370    IF ST<2 THEN ST=1:PF=0:M$="<本番>" ELSE PF=1:M$="<練習>"
380    ON -(ST<0 OR ST>10) GOTO 360:WIDTH 80 :AM=0
390 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv ステージ作成
400 *SZ:OUT &HA6,0:CLS 3:OUT &HA4,0:PAINT(0,0),5
410    PK=AK(ST):CK=BK(ST)
420    FOR I=1 TO PK:PX(I)=AX(I,ST):PY(I)=AY(I,ST):NEXT
430    FOR I=1 TO CK:CX(I)=BX(I,ST):CY(I)=BY(I,ST):CR(I)=BR(I,ST)
440    CC(I)=BC(I,ST):NEXT:GX=GX(ST):GY=GY(ST)
450 *MS:COLOR 7:LOCATE 62,0:PRINT USING "STAGE:##";ST:LOCATE 71,0:PRINT M$:
       FOR I=1 TO CK
460    ON -(CC(I)=6) GOSUB 470:ON -(CC(I)=5) GOSUB 490:NEXT:GOTO 500
470    FOR J=0 TO 7:RR=(((CR(I)<21)*.5)-(CR(I)<=90)*1.8-(CR(I)>90)*2.5)
480    CIRCLE(CX(I),CY(I)),CR(I)-J^RR,  J+8,,,,F:NEXT:RETURN
490    CIRCLE(CX(I),CY(I)),CR(I)      ,CC(I),,,,F     :RETURN
500    FOR I=1 TO PK:PUT(PX(I)-20,PY(I)-20),C%(0,0),PSET:NEXT:GOSUB *SH
510    PUT(GX-10,GY-10),C%(0,2),PSET:OUT &H3FDB,5:OUT &H3FDB,5
520    COLOR 5:ON -(MF>0) GOTO 560
530    LOCATE 34,12:PRINT "ＳＴＡＧＥ"+AKCNV$(STR$(ST)):FOR W=0 TO WA*120:NEXT
540    LOCATE 34,12:PRINT " ＳＴＡＲＴ！  ":GOSUB *B2
550    FOR W=0 TO WA*60:NEXT:LOCATE 35,12:PRINT STRING$(14," ")
560    FOR I=1 TO PK:PN(I)=AN(I,ST):NEXT:MF=0
570 '=================================================== メインルーチン
580 *M:WHILE MF=0
590    ON UF GOSUB *MO:ON UF GOTO 660:UF=-(INP(&HE9)=191)
600    ON UF+1 GOTO 610:ON -(PN(N)=4) GOSUB *CM:TI=0:CO=0
610    ON -(UF=0 OR PN(N)<>3) GOTO 630
620    CIRCLE(PX(N),PY(N)),10,3,,,,F:LINE(PX(N)-8,PY(N)-8)-STEP(16,16),3,BF
630    ON PN(N)*(-(UF=0) AND PN(N)>2) GOSUB ,,*P3,*P4
640    S=S+(2*SV):IF S>359 THEN S=0 ELSE IF S<1 THEN S=360
650    GOSUB *KA
660    LINE(OX,OY)-(SX,SY),7:ON -(C=6) GOTO *CL
```

★みなさんが健康のためにやっていることは何ですか？（熊本県八代市・**鶴田　実18歳**）……【**編**：規則正しい生活，ですか。この仕事だと大変なんですけどね。**影**：１日１本の野菜ジュース！これで完璧。**編**：完璧？どうせなら青汁なんかに…。近くに青汁スタンドありますし。**影**：遠慮しとく。】

```
670     FOR W=0 TO WA*2:NEXT
680     WEND:LOCATE 35,10:PRINT "ＭＩＳＳ！！"
690     LOCATE 27,12:PRINT "リターンキーで再チャレンジ"
700     LOCATE 29,14:PRINT "'T'でタイトルに戻れます"
710     FOR B=0 TO BWA:OUT &H3FDB,B:OUT &H3FDB,B:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
720     ON -(INP(&HE1)=127) GOTO 740
730     ON -(INSTR(" Ttｶ",INKEY$)>1) GOTO *TI:GOTO 720
740     CLS:LINE(OX,OY)-(SX,SY),5:AM=AM+1:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO *MS
750 '================================================================ サブルーチン
760 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 針回転
770 *KA:LINE(OX,OY)-(SX,SY),5 : SV=(PN(N)=2)-(PN(N)<>2)
780      OX=PX(N)+CO(S)*22:SX=OX+CO(S)*50
790      OY=PY(N)+SI(S)*22:SY=OY+SI(S)*50
800     FOR I=-8 TO 0 STEP 8
810     MF=MF-(POINT(SX+COS((S-2*SV)*RA)*I,SY+SIN((S-2*SV)*RA)*I)<>5):NEXT
820     RETURN
830 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 針移動
840 *MO:SXN=CO(S)*4:SYN=SI(S)*4 : LINE(OX,OY)-(SX,SY),5
850      SX=SX+SXN:OX=OX+SXN:SY=SY+SYN:OY=OY+SYN : C=POINT(SX+SXN,SY+SYN)
860      MF=MF-(C=>8 OR C=-1):ON -(C<>5 AND MF=0) GOSUB *CH :RETURN
870 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 針着地
880 *CH:A=N:FOR I=1 TO PK:IF SQR((PX(I)-SX)^2+(PY(I)-SY)^2)<40 THEN N=I
890      NEXT:ON -(A=N) GOTO 940:UF=0:S=ATN((SY-PY(N))/(SX-PX(N)))/RA
900      S1=(PX(N)>SX AND PY(N)<SY OR PX(N)>SX AND PY(N)=>SY)*180
910      S2=(PX(N)<SX AND PY(N)>SY                          )*360
920      S=INT(S-S1-S2):S=S-(S MOD 2=1)
930      GOSUB *B2:ON -(PN(N)<>3) GOTO 940 : CIRCLE(PX(N),PY(N)),10,0,,,,F
940      RETURN
950 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv トラップ
960 *P3:SV=1:CO=CO+1:IF CO>6 THEN CO=0
970      TI=TI-(CO=6 AND TI<3):ON -(TI=3) GOTO *BO
980      TT=3-TI:ON -(TI AND 2=0) GOTO 990:GOSUB *B1
990      PUT(PX(N)-8,PY(N)-8),KANJI(NN(TT)),PSET,4+(TT=2)+(TT=1)*2,0
1000     BEEP 0:RETURN
1010 *BO:CIRCLE(PX(N),PY(N)),85,5,,,,F:PUT(PX(N)-56,PY(N)-56),C%(0,1),PSET:UF=1
1020      FOR B=0 TO BWA¥3:GOSUB *B1:BEEP 0:NEXT:PN(N)=0
1030      TI=0:CO=0:ON UF+1 GOTO 1060:CIRCLE(PX(N),PY(N)),65,5,,,,F:FOR I=0 TO PK
1040      ON -(PN(I)=0) GOTO 1050:PUT(PX(I)-20,PY(I)-20),C%(0,0),PSET
1050      NEXT
1060      RETURN
1070 *P4:FOR I=0 TO 14:COLOR=(I-(I>6),0):NEXT:ON -(S MOD 45<2) GOSUB *CM:RETURN
1080 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 音
1090 *B1:FOR BB=0 TO BWA¥2:BEEP 1:NEXT:        RETURN
1100 *B2:FOR BB=0 TO  WA¥2:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:RETURN
1110 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv ステージクリア
1120 *CL:WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 39
1130      COLOR I MOD 8:LOCATE 15,25+(I MOD 5):PRINT "ＧＯＡＬ！！"
1140      FOR B=0 TO BWA:OUT &H3FDB,I+B¥9:OUT &H3FDB,I+B¥9:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
1150      NEXT:COLOR 3:LOCATE 7,22:PRINT "リターンキーを押して下さい"
1160      WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:WHILE INKEY$<>"":WEND:WIDTH 80
1170      ST=ST+1:ON -(PF+ST=12) GOTO *TI:ON -(ST<11) GOTO *SZ
1180      GOSUB *EW:CLS:GOSUB *GB:GOSUB *EW:FOR I=0 TO 16
1190      FOR J=0 TO 640 STEP 32:LINE(J-I,0)-(J+I,399),5,B:NEXT
1200      NEXT:WIDTH 40:GOSUB *EW:FOR I=0 TO 6:LOCATE I*4+7,6
1210      COLOR 6:PRINT E$(I):FOR J=0 TO 6
1220      CIRCLE(120+I*64+8,104),24-J*2,9+J,,,,F:NEXT
1230      FOR B=30 TO 10 STEP -1
1240      OUT &H3FDB,B:OUT &H3FDB,B:FOR B1=0 TO WA¥4:BEEP 1:NEXT
1250      NEXT:BEEP 0:NEXT:GOSUB *EW
1260      FOR I=0 TO 7:CIRCLE(320,296),200-I^2,8+I,,,.3,F:NEXT
1270      LOCATE 10,18:COLOR 1:PRINT "総ミス回数：０００回":GOSUB *EW
1280      FOR I=0 TO AM:K$=STR$(KM):K$=RIGHT$(K$,LEN(K$)-1)
1290      K$=AKCNV$(RIGHT$("000"+K$,3)):LOCATE 22,18:PRINT K$+"回":KM=KM+1
1300      FOR B=0 TO WA¥2:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOSUB *EW
1310      FOR I=-50 TO 640 STEP 15
1320      LINE(I,200)-(I+50,200),7:LINE(I-15,200)-(I,200),5
1330      FOR W=0 TO WA*(10-(I=295)*120):NEXT:NEXT:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND
1340      GOSUB *GB:GOSUB *EW:OUT &HA4,1:COLOR 6:LOCATE 16,17:PRINT "お わ り"
1350      WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:GOTO *X
1360 '------------------------------------------------------------ EDサブ
1370 *EW:FOR W=0 TO WA*200:NEXT:RETURN
1380 *GB:CLS:FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 639 STEP 32:LINE(J+I,0)-(J+32-I,399),0,B
1390      NEXT:FOR J=0 TO 399 STEP 31:LINE(0,J+I)-(639,J+32-I),0,B:NEXT:NEXT
1400      RETURN
1410 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv 他いろいろ
1420 *SH:SX=-1:SY=0:OX=-1:OY=0:SXN=0:SYN=0:UF=0:SV=1:N=1:C=0:S=358:CO=0
1430      TI=0:GOSUB *CM:RETURN
1440 *CM:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,VAL("&H"+CD$(I))):NEXT:RETURN
1450 *MC:Q=Z+(I MOD V*2=0)*(Z-9+(C=2)*10):QQ=(I=150 OR I=330)
1460      LINE-(X+COS((I-QQ)*RA)*Q,Y+SIN((I-QQ)*RA)*Q),C:RETURN
1470 *X:SCREEN 3,,0,1:CLS 3:COLOR 7:WIDTH 80:WHILE INKEY$<>"":WEND:END
1480 '
1490 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv ＤＡＴＡの山
1500 DATA 修,業,完,了,ー,！,！
1510 DATA 000,00F,0F0,DE0,FFF,371,FFF,FFF,600,700,800,900,A00,B00,C00,D00
1520 '                    地面の色┘        └──────障害物の色──────┘
1530 DATA 2,90,310,2,320,100,2,540,305,3,,,230,6,639,,230,6,320,399,150,6
1540 DATA 4,320,200,1,599,359,1,599,40,1,40,40,1,35,354,3,140,110,40,6,499,110,4
0,6,140,289,40,6
1550 DATA 3,90,319,1,320,200,3,210,80,1,427,195,5,432,200,80,6,432,200,50,5,,,80
,6,639,,80,6,639,399,80,6
1560 DATA 5,559,319,1,559,80,3,60,319,3,320,200,2,70,97,3,350,330,5,455,340,25,6
,455,290,25,6,455,240,25,6,360,144,25,6,280,144,25,6
1570 DATA 5,80,319,1,320,339,4,582,339,1,582,60,1,320,60,4,75,50,5,80,160,80,6,2
44,200,74,6,396,200,74,6,527,200,49,6,636,200,49,6
1580 DATA 4,90,170,1,90,280,1,320,220,3,549,170,4,545,360,2,320,,190,6,320,399,1
30,6
1590 DATA 3,80,260,1,320,230,4,570,260,4,505,115,4,320,-150,398,6,320,480,248,6,
320,230,82,5,510,120,68,5
1600 DATA 3,50,349,2,80,75,1,589,50,1,600,369,1,10,200,70,6
1610 DATA 6,559,80,1,559,250,2,340,150,1,320,320,2,175,100,1,180,240,3,50,200,9,
559,200,20,6,559,320,20,6,440,80,20,6,410,204,20,6,410,320,20,6,270,80,20,6,265,
200,20,6,230,320,20,6,90,170,20,6
1620 DATA 6,559,319,2,525,200,3,379,130,1,345,259,3,150,320,4,135,122,3,22,22,12
,470,110,20,6,470,170,20,6,470,230,20,6,470,290,20,6,288,109,20,6,288,170,20,6,2
88,230,20,6,288,290,20,6,288,399,80,6,288,,80,6,20,20,120,6,20,20,90,5
1630 '
1640 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv チェック・サム
1650 *SUM:RESTORE 1530:WHILE ST<10:K=VAL(MID$("22283339392924175870",ST*2+1,2))
1660      FOR I=1 TO K:READ A:SUM=SUM+A:NEXT
1670 '    PRINT SUM:ST=ST+1:SUM=0:WEND :END
1680      T=VAL(MID$("3660402351946603634648444660245689099808",ST*4+1,4))
1690      ON -(T=SUM) GOTO 1710
1700      PRINT 1530+ST*10;"ｷﾞｮｳﾆﾏﾁｶﾞｲｱﾘ!":END
1710      ST=ST+1:SUM=0:WEND
1720 '
1730 ' 面データの構造
1740 '    ポイントの総数 , ポイントのX座標 , Y座標 , 種類 , ゴールのX座標 ,
1750 '    Y座標 , 障害物の総数 , 障害物のX座標 , Y座標 , 半径 , 色
```

評…遊んでみてどうだった？（つぐ美）



by ねこおんな

評…また載ったよ！（マリー調で）（影）



by 野沢プロト

★2年あまり考えつくかぎりのことを試してざせつした“キャラの完全重ね合わせ”ベーマガのおかげでやっとわかりました。ありがとセガの人。ありがとベーマガ。（広島県安芸郡・**羽生賢太郎15歳**）……【**Dr.D**：同様のお便りが何通か。**つぐ美**：こういうの，とてもうれしいのよね。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



3.14…その先は…?

円周率πの値・計算プログラム

工藤　賢志(18歳)

はじめに

一般的に，円周率πの値は，3.14と扱われますが，実際はπ=3.1415926535……というように，無限に続いています。このプログラムを使うと，πの値を知りたい桁数だけ求めることができます。一応，実用プログラムとして投稿していますが，実用的ではないと思います。暇があったら，円周率πの値をどこまで覚えられるか，挑戦してみてください。

DISK-BASICでの使用について

このプログラムでは，DOS-BASICで使うためにつくりましたが，100行の「CONSOLE 0,25,0,1,0」を，「CONSOLE 0,25,0,1」にすると，DISK-BASICでも使うことができます。ただし，DISK-BASICでは，πの計算結果がテキスト・ファイルとして出力されても，MS-DOSとはディスクのフォーマットが違うので，扱いが不便です。できるだけDOS-BASICで使うようにしてください。

πの値を求める仕組み

このプログラムでは，以下の式を使い，πの値を求めています。

$$\pi = 6\left\{\frac{1}{2} + \sum_{n=1}^{\infty}\left(\frac{\prod_{k=1}^{n}(2k-1)}{\prod_{k=1}^{n}(2K)} \cdot \frac{1}{2n+1} \cdot \frac{1}{2^{2n+1}}\right)\right\}$$

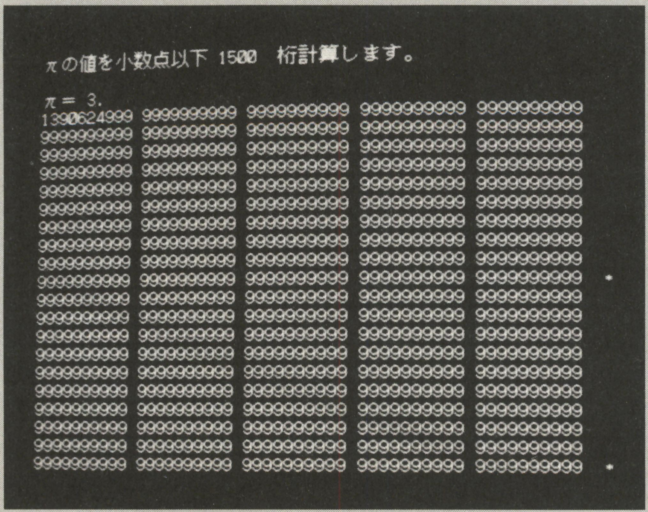
また，このプログラムは，以下のプログラムをもとに作成しています。

```
100  CLEAR
110  N=1:P=1:Q=2:R=0
120  P=P*(2*N-1)/(2*N)
130  Q=Q*4
140  R=R+P/((2*N+1)*Q)
150  PRINT 3+6*R
160  N=N+1
170  GOTO 120
```

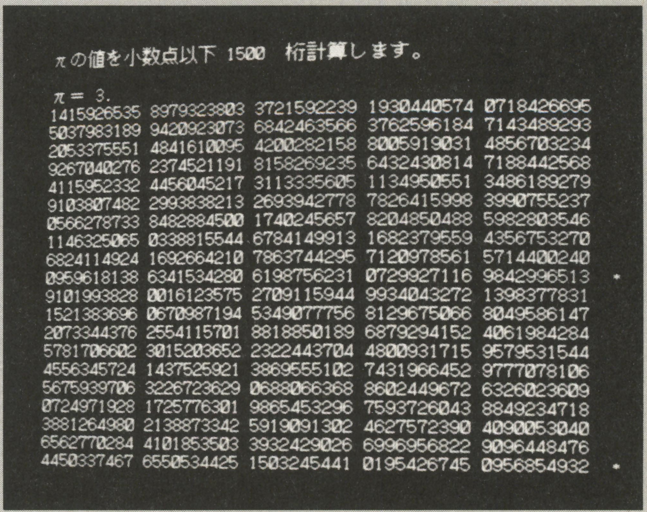
このプログラムでは，大きな桁数の計算もできるように，桁を10桁ごとに区切って計算しています。例えば，整数部分をA#(0)，以下，小数部分を10桁ごとにA#(1)，A#(2)，A#(3)，…というようにしています。P#()，R#()も同様です。

使用方法

プログラムの90行にあるTの値は，このプログラムで計算ができる最大の桁数(小数部分)を10で割った値を指定します。例えばT=1500と指定した場合，この



▲《写真1》スタート直後はこんな感じだが…



▲《写真2》次第に円周率に近づいていく様子がわかる

プログラムでは，15000桁まで計算ができることになります。プログラムを実行して，「Out of memory」と表示されるときは，Tの値を少なくして実行してみてください。

まず，プログラムを実行すると，「小数点以下何桁まで計算しますか」と聞かれるので，計算したい桁数を入力してください。桁数は，10の倍数で入力してください。10の倍数でない場合は，自動的に10の倍数に変えられます。

計算が終了すると，「ファイル名を入力して下さい」と表示されるので，計算結果を出力するファイル名を入力してください。なお，何も入力しないで［RET］を押すと，プログラムを終了し，「＊」を入力すると，ファイル名は，［PAI.TXT］となります。計算結果をプリンタに出力したい場合は，MS-DOSのコマンドプロンプトから次のように入力してください。

A：¥N88BASIC ＞TYPE （ファイル名） ＞ PRN

なお計算は，精度を高めるため，表示されている桁数よりも10桁多く計算しています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう円周率の計算か…何桁まで計算できるか？というのが全世界で競われていたのぉ。現在の記録はどれくらいじゃったかのぉ…

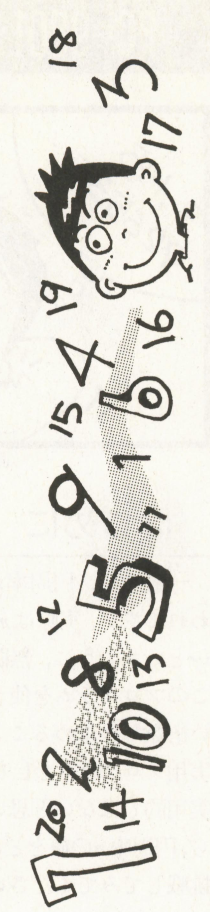
編：マシンパワーとアルゴリズム，コンピュータのハードとソフトの両方を駆使しなければならないテーマですね。

Dr.D：コンパイルなしではDISK-BASICのほうが若干速く計算できるのぉ。マシン語で組むとどれくらい変わるんじゃろうか…

編：結構奥が深いですね。

最後に

このプログラムは，役立つわけでもないし，遊べるわけでもないので，無意味なプログラムかもしれません。でも，暇なときは，このプログラムで暇をつぶしてもらえれば幸いです。



『円周率πの値・計算プログラム』のプログラム・リスト

```
10 'save "PAI.BAS",A
20 '----- PC-9801 ｼﾘｰｽﾞ ------------------------------------------------------
30 '                                                    N88-日本語BASIC(86)
40 '             円周率πの値・計算プログラム              (DOS版対応)
50 '                                                98.1.10  by 工藤賢志
60 '--------------------------------------------------------------------------
70 '
80 '■■■■■  初期設定  ■■■■■
90 CLS:CLEAR:T=1000
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
110 DIM P#(T+2),R#(T+2),S#(T+2),A#(T+2)
120 E#=1E+10
130 PRINT "円周率πの値・計算プログラム"
140 PRINT :PRINT "小数点以下何桁まで計算しますか (MAX=";T*10;")":INPUT X
150 IF X<1 OR X>T*10 THEN RUN
160 IF X/10<>INT(X/10) THEN X=INT(X/10)*10+10
170 MAX=X:MC=X/10+2
180 '■■■■■  メインルーチン  ■■■■■
190 *MAIN:CLS:PRINT "πの値を小数点以下";X;" 桁計算します。"
200 CONSOLE 4,21:P#(0)=1:R#(0)=0:CH=0:N#=1
210 L#=A#(MC-1)
220 GOSUB *PAI:GOSUB *S1
230 IF L#=A#(MC-1) THEN CH=CH+1:IF CH=3 THEN *Q ELSE ELSE CH=0
240 LOCATE 0,2:PRINT "π =  3."
250 T=MC-2:IF T>100 THEN T=100
260 FOR I=1 TO T
270 PRINT RIGHT$("0000000000"+RIGHT$(STR$(A#(I)),LEN(STR$(A#(I)))-1),10);" ";
280 IF I MOD 50 =0 THEN PRINT " *"↵
290 IF I MOD 5 = 0 THEN PRINT
300 NEXT:N#=N#+1:GOTO 210
310 '■■■■■  終了  ■■■■■
320 *Q:CONSOLE 0,25
330 CLS:PRINT:PRINT "ファイル名を入力して下さい。(PAI.TXT)":PRINT
340 CONSOLE 3,1:INPUT FI$:IF FI$="" THEN CONSOLE 0,25:CLS:CLEAR:END
350 IF FI$="*" THEN FI$="PAI.TXT"
360 CONSOLE 0,25
370 OPEN FI$ FOR OUTPUT AS #1
380 X$="π =  3.":PRINT #1,X$
390 A$="":FOR I=1 TO MC-2
400 X$=RIGHT$("0000000000"+RIGHT$(STR$(A#(I)),LEN(STR$(A#(I)))-1),10)
410 A$=A$+X$+" "
420 IF I/10=INT(I/10) OR I=MC-2 THEN PRINT #1,A$:A$=""
430 NEXT:CLOSE:CLS:CLEAR:END
440 '■■■■■  πの計算  ■■■■■
450 *PAI:A#=2*N#-1:GOSUB *S0:GOSUB *S6:A#=2*N#:GOSUB *S2:GOSUB *S6
460 A#=2*N#+1:GOSUB *S3:FOR K=1 TO 2*N#+1:GOSUB *S4:GOSUB *S7:NEXT
470 GOSUB *S5:GOSUB *S8:RETURN
480 '■■■■■  サブ・ルーチン  ■■■■■
490 *S0 ' A# * P#() → A#()
500 FOR I=0 TO MC:A#(I)=A#*P#(I):NEXT
510 FOR I=MC TO 1 STEP -1
520 IF A#(I)>9999999999# THEN A#(I)=A#(I)-E#:A#(I-1)=A#(I-1)+1:GOTO 520
530 NEXT:RETURN
540 *S1 ' R#() * 6 → A#()
550 FOR I=0 TO MC:A#(I)=R#(I)*6:NEXT
560 FOR I=MC TO 1 STEP -1
570 IF A#(I)>9999999999# THEN A#(I)=A#(I)-E#:A#(I-1)=A#(I-1)+1:GOTO 570
580 NEXT:RETURN
590 *S2 ' P#() / A# → A#()
600 Y#=0:FOR I=0 TO MC-1:A#(I)=INT((P#(I)+Y#*E#)/A#)
610 Y#=P#(I)+Y#*E#-A#*A#(I):NEXT:RETURN
620 *S3 ' P#() / A# → S#()
630 Y#=0:FOR I=0 TO MC-1:S#(I)=INT((P#(I)+Y#*E#)/A#)
640 Y#=P#(I)+Y#*E#-A#*S#(I):NEXT:RETURN
650 *S4 ' S#() / 2 → A#()
660 Y#=0:FOR I=0 TO MC-1:A#(I)=INT((S#(I)+Y#*E#)/2)
670 Y#=S#(I)+Y#*E#-2*A#(I):NEXT:RETURN
680 *S5 ' R#() + S#() → A#()
690 FOR I=0 TO MC-1:A#(I)=R#(I)+S#(I):NEXT
700 FOR I=MC TO 1 STEP -1
710 IF A#(I)>9999999999# THEN A#(I)=A#(I)-E#:A#(I-1)=A#(I-1)+1
720 NEXT:RETURN
730 *S6 ' A#() → P#()
740 FOR I=0 TO MC:P#(I)=A#(I):NEXT:RETURN
750 *S7 ' A#() → S#()
760 FOR I=0 TO MC:S#(I)=A#(I):NEXT:RETURN
770 *S8 ' A#() → R#()
780 FOR I=0 TO MC:R#(I)=A#(I):NEXT:RETURN
```


★もう少しで浪人も終わりになる予定。（千葉県木更津市・秋野宏和19歳）……【影：ちょと弱気だなぁ。こう，ビシっと終わりになる！と言い切ってみてはいかがかな？…そのほうがいい感じ。編：影さん，また他人事だからって無責任なこと言って。…合格をお祈りしてますよ。】

X68000(X-BASIC V1.0)用



隕石をがっちりキャッチ！アクション・ゲーム

シューTing(ティング)

河村　憲昭(18歳)

ゲーム・ストーリー

たいへんだ，天の川の水が長い干ばつで干上がってしまった。この危機を救う方法はただ一つ，一刻も早く星海から星を補充することだ。そして星海の星を捕まえるのは，シューティング☆(スター)である君の仕事なのだ。

ゲームしませう

マウスでマウス・カーソル動かし，☆に重なったマウスのボタン（左右どちらでもかまわない）を押して星をキャッチしてください。なお，星は6か所の位置からランダムに飛んできて，画面の端に飛び去ってしまうので，その前にキャッチしてください。飛び去ってしまうと1ミスとなり，3ミスでゲーム・オーバーになります。

などなど…

一つにつき10点で，1000点取ると最高得点となり，ゲーム・エンドです。

あとがき

最近「ソニックブラストマン」にハマっています。このまえ，とうとう100t(kじゃないんですね）を超えました。目指せビル破壊！隕石(いんせき)なんか落とせっこないぞ(笑)。

☆**参考にしたもの**

・Oh！　1991年3月号　ショートプロぱーてぃ「大時計・BAS」

CHECKER FLAG

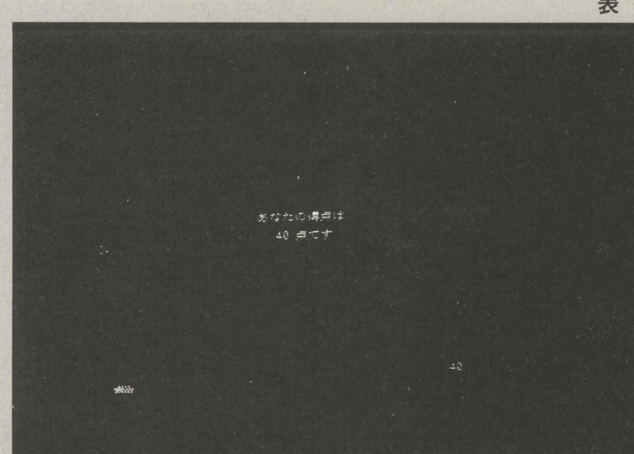
Dr.D：マウスさばきと反射神経がものをいうゲームじゃ。

編：星が同時に2個以上出るとさらに面白くなると思いますけど。

Dr.D：リストもわかりやすくなってるから，改造してみるといいぞ。



▲《写真1》跳ねながら流れる星。速いので写真にとりにくいっ！



▼《写真2》ゲーム・オーバー時に得点が表示されます。

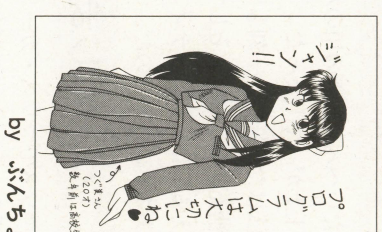
```
10 screen 1,2,1,1
20 console ,,0
30 mouse(4)
40 mouse(1)
50 msarea(0,0,512,310)
60 sp_init()
70 sp_clr(0,255)
80 sp_disp(1)
90 sp_on()
100 color 3
110 /*
120 /*
130 /*
140 dim char SP0(255)={
150   0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,
160   0,0,0,0,0,0,2,1,1,2,0,0,0,0,0,0,
170   0,0,0,0,0,0,2,1,1,2,0,0,0,0,0,0,
180   0,0,0,0,0,2,1,1,1,1,2,0,0,0,0,0,
190   0,0,0,0,0,2,1,1,1,1,2,0,0,0,0,0,
200   0,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,0,
210   2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,
220   2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,
230   2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,
240   0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,0,
250   0,0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,0,0,
260   0,0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,0,0,
270   0,0,2,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,2,0,0,
280   0,2,1,1,1,1,2,0,0,2,1,1,1,1,2,0,
290   0,2,1,1,1,2,0,0,0,0,2,1,1,1,2,0,
300   0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0
310 }
320 /*
330 /*
340 /*
350 sp_color(1,rgb(31,31,0),1)
360 sp_color(2,rgb(16,16,0),1)
370 sp_def(0,SP0,1)
380 sp_move(3,10,450,0)
390 sp_move(2,27,450,0)
400 sp_move(1,44,450,0)
410 /*
420 /*
430 /*
440 int x,y,bl,br,s,t,e,SX,SY,SC,SF,px,py
450 dim int FUX(5)={-16,-16,-16,512,512,512}
460 dim int FUY(5)={110,210,310,110,210,310}
470 dim int FUU(5)={1,1,1,-1,-1,-1}
480 /*
490 /*
500 /*
510 randomize(atoi(mid$(time$,4,2))*100+atoi(mid$(time$,7,2)))
520 apage(0)
530 for I=7 to 14
540   palet(I,hsv(int(rnd()*192+1),31,int(rnd()*10+22)))
550 next
560 for I=0 to 1000
570   pset(int(rnd()*512),int(rnd()*512),int(rnd()*9+7))
580 next
590 /*
600 /*
610 /*
620 while -1
630   s=0
640   d=int(rnd()*5+0)
650   SX=(abs(SX)+1)*FUU(d)
660   SY=15
670   px=FUX(d)
680   py=FUY(d)
690   pz=FUY(d)
700   cu=(528/abs(SX))
710   for I=1 to cu
720     msstat(x,y,bl,br)
730     if bl=-1 or br=-1 then TAMA():if s=1 then break
740     SY=SY-1
750     py=py-SY
760     if py>pz then py=pz:SY=15
770     px=px+SX
780     sp_move(0,px,py,0)
790   next
800 if s=0 then DAMEGE()
810 endwhile
820 /*
830 /*
840 /*
850 end
860 /*
870 func TAMA()
880 mspos(x,y)
890 if x>=px and x<=px+16 and y>=py and y<=py+16 then {
900   s=1:t=t+1
910   beep
920   sp_move(0,512,512,0)
930   sp_move(10+t,10+(t-1)*4,490,0)
940   locate 54,29:print t*10
950   if t=100 then {e=2:DAMEGE()}
960   }
970 endfunc
980 /*
990 /*
1000 /*
1010 func DAMEGE()
1020 e=e+1
1030 beep
1040 sp_move(e,512,512,0)
1050 if e=3 then {locate 25,12:print "あなたの得点は"
1060             locate 27,14:print t*10;"点です":end }
1070 endfunc
```

評…いまいち状況がわからない（影）



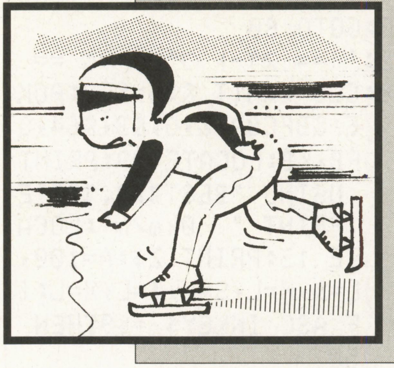
by 高田 明

評…で○こちゃんのエプロンは？（影）



by ぶんちょ

★父の代からの名機『PASOPIA7』とディスプレイが火を吹いた。（北海道札幌市・**打倒！光源氏←の弟19歳**）……【**編**：火を吹いたって…影さんじゃあるまいし。**つぐ美**：ケガはなかったの？大丈夫？**影**：ちょとまった。私じゃあるまいし，ってなんだよ！**編**：なんでしょう？**つぐ美**：まあまあ。】



君もこれでオリンピックに参加だ！

ポケコンオリンピック IN ナガノ

御茶目菜子（28歳）

CHECKER FLAG

Dr.D：ぼちぼち来るだろうと思っていたが，ついに来たな。オリンピックネタを使ったゲーム!!
編：内容がスケートとカーリングとはまた渋いですね。
Dr.D：スケートのあの滑り方を頭の中で想像しつつキーを押すと，いい感じで速度が出るぞ。

オリンピックの興奮をもう一度！ということであなたもオリンピックに挑戦してみませんか？（単にソフトの完成が3月号に間に合わなかっただけだったりするが…）

はじめに

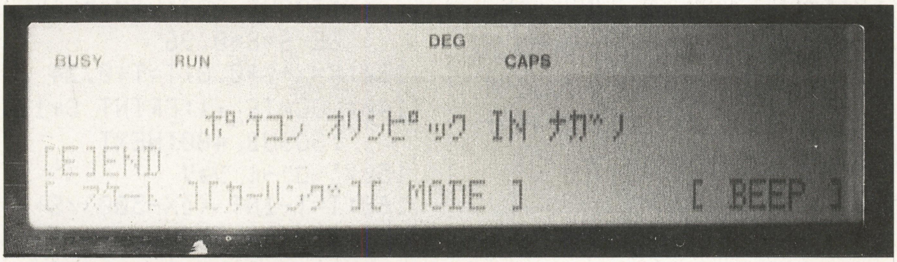
このゲームはOPAS対応ソフト第6弾です。このプログラムはPSS（ポケコンソフト統一規格）準拠です。入力したら「RUN＊AREA」としてデータエリアを確保し，「RUN＊INIT」として最高記録を初期化してから「RUN＊SET」としてグラフィック・データの作成をしてください。なお，このゲームはE650推奨(笑)です。

遊びかた

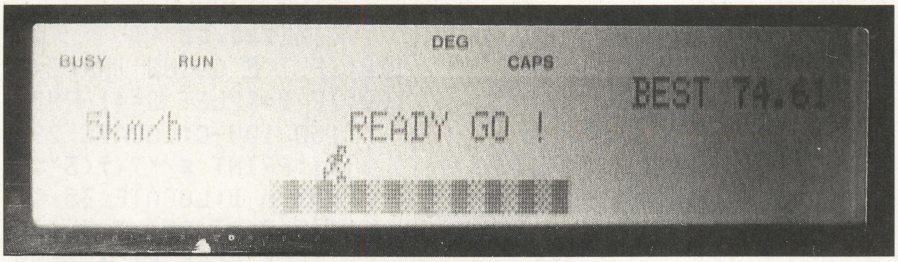
タイトル画面で各種の設定を行ないます。

PF1 スケート・ゲームをします。
PF2 カーリング・ゲームをします。
PF3 パワー設定をします。
PF5 効果音のON/OFFを設定します。
E ゲームの終了（必ずこれでゲームを終了させてください）。

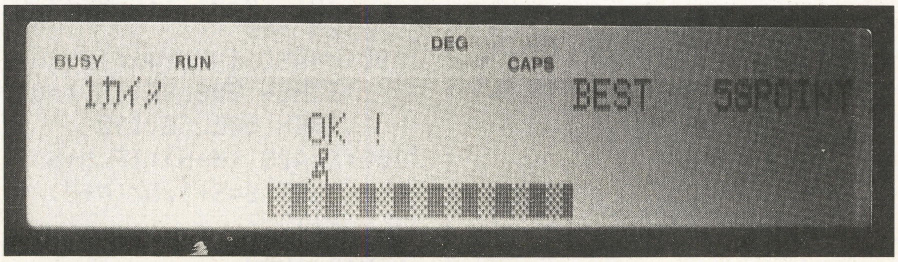
なお，↵でゲームのリプレイ，MENU でタイトル画面に戻ることができます。



▲《写真1》スケートかカーリングを選ぼう



▲《写真2》こちらはスケート。タイミング良くボタンを押せ



▲《写真3》カーリングは PF1 〜 PF5 を使う。押す速さが重要

スケート編

500Mスピードスケートです。コーナーはなくすべて直線で行ないます。

まず，適当な二つのキーを交互に押すと速度が上がります。ここで注意してほしいのは，ただ速く連射しても全く意味がないということです。いくら連射速度が速くても30km/hよりは速くなりません。大事なのはリズミカルに滑るということです。二つのキーを押す時間をそれぞれ同じにしないと速度はほとんど上がらないのです。といっても難しく考える必要はなく，実際のスピードスケートのように「ザザザサーサーサー」という感じでキーを押せばよいのです。つまり，最初は適度に速く押して行き，ある程度スピードが上がったらゆっくりリズミカルにキーを押して行くのです。うまくキーを押して行けば，60km/h以上出すことができます。

カーリング編

名前に「カーリング」と書いていますが，カーリングをモチーフとしたオリジナルのゲーム内容となっています。3回投げた合計の得点を競います。このゲームではポケコン史上初（？）の疑似アナログ・キー入力を使用しています。

「OK」と表示されたら指を PF1 から PF5 まで滑らすように押してください。この押す速さがパワーになります。ちなみにE650以外の人は，PF キーがゴム

★長野五輪開会式を見てきましたよ。また当日長野市内では，ビデオ・オン・デマンドで開会式の模様を中継していましたよ。（愛知県豊橋市・夢工房25歳）……【Dr.D：…ん?!夢工房くんは愛知から見に行ったのか！う〜む，わしも行きたかったのう。つぐ美：Dr.は毎日TVで見てましたよね。】

《第1表》主な変数表

A	………人物アニメーション用フラグ
B	………オリンピックモード用フラグ
D	………相手の記録
E	………スケートの最高記録
F	………カーリングの最高記録
G	………ゲーム選択フラグ
H	………カーリングの投げた回数
K	………押したキー
L	………前回押したキー
M	………押した時間
N	………前回押した時間
P	………カーリングの得点
R	………パワーモード用フラグ
S	………スクロールスピード
T	………タイム
U	………カーリング合計得点
X	………キャラクタのX座標
Z	………効果音の有無
M$	……音階データ
Z$	……画面表示用データ

でできているので滑らすのが困難だと思います(E650推奨と書いたのはこのため)。PFキーの上に何かを貼って滑りをよくしてもいいのですが，タイトル画面でPF3を押し「POWER MODE」を選択してみてください。これによりPFキーを普通に順番どおりに押して行くだけで済むようになります。ちゃんとPF5まで順番にキーが押されたら，画面中央に「GO!」と表示されます。表示されないときはもう一度押し直してください。ただし，そのときのパワーは悲惨なものになります。

画面がスクロールし始めたら，パワーに応じて適当なキーを連射して地面の滑りをよくします。キー反応はかなりいいので，コスリをしても(画面の人物は反応しませんが)ちゃんとキー反応はします。パワーが少ない分は高速で連射すれば救われることもありますが，多すぎたらどうすることもできないのでパワーはメーターを振り切るまで上げないようにしましょう。距離が200を過ぎたらもうキー入力はできませんのであとは見守るだけです。400点満点で何点取れるでしょうか。ちなみに「SHORT」や「OVER」は0点です。

テクニックについて

このゲームではOPAS使用により1ドット単位の横スクロールを実現しています。この処理は480行のPOKE文のところで行なっています。実は，スケートとカーリングではグラフィックの表示に関する部分の処理が全く同じ(両方とも480行を使用)なのです。しかも，表示内容(変数Z$の内容)も全く同じなのです。でも，実際に表示しているグラフィックは違いますね。この辺がOPASのすごさです。OPASなしではBASICでこのゲームを作ることは不可能でしょう。

ちなみに私の自己最高はスケートが34秒49，カーリングが1134点です。ある程度上達したら「オリンピックモード」で遊ぶことができるようになります。これは，1回戦から決勝まで戦って行き，金メダルを目指すというものです。ただし，1度でも負けたらまた1回戦からやり直しになります。ぜひ，スケートとカーリングの両方で金メダルを取ってください。では，村上賢太郎くん，大塚弘子ちゃん，テストプレイに感謝します。

★参考にしたもの

- 「ハイパーオリンピック イン ナガノ」コナミ
- 「サクラ対戦蒸気ラジヲショー」セガ

『ポケコンオリンピック IN ナガノ』のプログラム・リスト

```
1:' ********************
2:' POCKECOM OLYMPIC
3:'             IN NAGANO
4:'  OCHAMENAKO98/01/08
5:' ********************
6:'
10:' ｼｮｷｾｯﾃｲ&ﾀｲﾄﾙ
20:GOSUB *C:RANDOMIZE :D
   IM N$(4):RESTORE 640:
   FOR I=&TO &4:READ N$(
   I):NEXT :Z=&1,R=&:USI
   NG "###":OPEN "SCRN:"
   FOR OUTPUT AS #1
30:FOR I=128TO 142:Z$=Z$
   +CHR$ I:NEXT :Z$=CHR$
    &E0+CHR$ &E1+CHR$ &1
   D+CHR$ &1D+CHR$ &1D+C
   HR$ &1D+CHR$ &1F+Z$
40:IF E2 107621573   Bﾘ
   @2281921573OR INKEY$
   =" "LET B=&1 ELSE B=&
50:CLS :C=&:LOCATE &8,&1
   :PRINT "ﾎﾟｹｺﾝ ｵﾘﾝﾋﾟｯｸ
    IN ﾅｶﾞﾉ":PRINT "[E]E
   ND":PRINT "[ ｽｹｰﾄ ][ｶ
   ｰﾘﾝｸﾞ][ MODE ]
    [ BEEP ]":IF B LOCAT
   E 24,&3:PRINT "ｵﾘﾝﾋﾟｯ
   ｸ
60:K=ASC INKEY$ :ON K-&F
   0 GOTO 90,230,400,420
   ,410:IF K=69THEN *END
70:GOTO 60
80:' == ｽｹｰﾄ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ==
90:CLS :WAIT &:G=&F9:POK
   E &BFC8A,&,G,&B,&64,&
   FB,&B:LOCATE 29:PRINT
    USING "BEST###.##";E
   :PRINT "  0km/h":LOCA
   TE 13:PRINT Z$:A=100,
   L=&,M=L,S=L,T=L,X=L:I
   F ASC INKEY$ =&9THEN
   50
100:IF B=&2GOSUB 490
110:LOCATE &F,&1:PAUSE "
    ";:PRINT "READY ";:F
    OR I=&TO &FF:IF INKE
    Y$ LOCATE &F,&1:PRIN
    T "FLYING !!":BEEP Z
    *&3,&C8,30:WAIT 80-6
    0*Z:GPRINT :GOTO 90E
    LSE NEXT :PRINT "GO
    !":BEEP Z,39,199
120:FOR X=&TO 500STEP &:
    L=K,K=ASC INKEY$ :IF
     K AND K=L LET M=M+1
    ,S=S*0.99ELSE IF M P
    OKE 785549,A:A=212-A
    :GOSUB 200:N=M,M=0EL
    SE S=S*0.96
130:X=X+S*0.8,T=T+0.24
140:LOCATE ,1:PRINT S*12
    :GOSUB 480:NEXT
150:' ｺﾞｰﾙ ｼｮﾘ
160:T=T-INT ((X-500)/S*3
    0)/100:BEEP Z,99,99:
    LOCATE 15,&1:PRINT U
    SING "GOAL IN !
    TIME###.##";T
170:IF T<E GOSUB *NR:E=T
180:IF B=&2LET D=41-RND
    150/100-C:LOCATE 29,
    &3:PRINT ﾈ/"ｱｲﾃ(3"#5
    8339n D:LOCATE 35,&2
    :IF D<=T PRINT "LOSE
    ":C=& ELSE C=C+&1:PR
    INT "WIN!":IF C>&4TH
    EN *GD
190:K=ASC INKEY$ :IF K=1
    3THEN 90ELSE IF K=&9
    THEN 50ELSE 190
200:P=ABS (M-N):IF M+N>S
     LET S=S+1.5/(M+N)/(
    P+1)
210:RETURN
```


★え～お静かに。影帝王のパソ破(パソコン破壊)講座の時間です。では，影帝王どうぞ。(東京都新宿区・**ぶんちょ23歳**)……【**影**：おぉ，様から帝王に格上げされてる！(喜)オホンッ。では，パソ破において一番重要なことをお話ししましょう。それは無意識です！統計によると，人は…ツヅク?】

```
220:' == ｶｰﾘﾝｸﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
    ==
230:U=&,G=&F7,H=&1
240:CLS :POKE &BFC8A,&,G
    ,&B,&7C,&FB,&B:PRINT
     H;"ｶｲﾒ":LOCATE 26,&
    :PRINT USING "BEST #
    ##POINT";F:LOCATE 1
    3,&2:PRINT Z$:GCURSO
    R (78,23):GPRINT "80
    60786F3DE7"
250:IF B=&2GOSUB 490
260:A=136,T=&,X=T,P=T,M$
    ="vYdv":LOCATE 13,&1
    :PAUSE "";:PRINT "OK
     !":BEEP Z,39,199
270:LOCATE 13,&1:K=ASC I
    NKEY$ :IF K=&9THEN 5
    0ELSE IF K<>&F1 THEN
     270ELSE PRINT "READ
    Y":FOR I=&F2 TO &F5
280:T=T+1:IF ASC INKEY$
    =I NEXT :S=200/(T+&F
    +RND &)+RND &*R/&2+R
     ELSE 280
290:LOCATE ,&1:PRINT "PO
    WER           GO !":PO
    KE 785546,S*10+148,2
    48:PRINT RIGHT$ (Z$,
    &9):FOR X=&TO 315STE
    P &
300:L=K,K=ASC INKEY$ ,S=
    S-0.05,X=X+S:IF X<21
    5IF K LET A=148:IF K
    -L LET S=S+0.045ELSE
     ELSE A=136ELSE A=12
    4
310:POKE 785549,A:GOSUB
    480
320:IF S>&NEXT :LOCATE 1
    3,&1:PRINT "OVER  !"
    :GOSUB *BGM:GOTO 340
330:LOCATE 13,&1:IF X<&F
    F PRINT "SHORT !":GO
    SUB *BGM ELSE P=INT
    ((X-&FF)*6.67):PRINT
     P;"POINT";:M$=MID$
    ("d}dTdT@}d}d",&1-(P
    <300)*&7,&7):GOSUB *
    BGM:IF P>370LOCATE ,
    &2:PRINT "Wonderful!
    !
340:U=U+P:IF H=&3LOCATE
    26,&1:PRINT USING "T
    OTAL###POINT";U:GOS
    UB 370:IF U>F GOSUB
    *NR:F=U
350:K=ASC INKEY$ :IF K=1
    3LET H=H+&1:IF H<&4T
    HEN 240ELSE 230
360:IF K=&9THEN 50ELSE 3
    50
370:IF B=&2LET D=850+RND
     60+C*50:LOCATE 28,&
    3:PRINT USING "ｱｲﾃ##
    ##POINT";D:LOCATE 35
    ,&2:IF D>=U PRINT "L
    OSE":C=& ELSE C=C+&1
    :PRINT "WIN!":IF C>&
    4THEN *GD
380:RETURN
390:' ﾓｰﾄﾞ ｾｯﾃｲ
400:R=&2-R:LOCATE 16,&2:
    PAUSE MID$ ("NORMALP
    OWER",R*&3+&1,&6);"
    MODE":GOTO 50
410:Z=&1-Z:LOCATE 32,&2:
    PAUSE "BEEP ";MID$ (
    "OFFON",Z*&3+&1,&3):
    GOTO 50
420:IF B=&THEN 50
430:B=&3-B:LOCATE 24,&2:
    PAUSE MID$ ("ｵﾘﾝﾋﾟｯｸ
    ﾚﾝｼｭｳ",15-B*&7,&7);"
    MODE":GOTO 50
440:*GD M$="dT@C9@CKTTKT
    @@@":GOSUB *BGM:PAUS
    E :LOCATE ,&3:PAUSE
    "<ｱﾅﾀ ﾊ ｢ｷﾝﾒﾀﾞﾙ｣ ｦ ﾃ
    ﾆｲﾚﾀ !>":LOCATE 13,&
    1:PRINT "== THE END
    ==
450:IF ASC INKEY$ =&9THE
    N 40ELSE 450
460:' ｶｸｼｭ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
470:*C CLS :LOCATE &F,&1
    :PRINT "OCHAME soft"
    :LINE (85,&5)-(158,1
    7),X,BF:RETURN
480:POKE 785546,255AND X
    ,X/256+G:LOCATE 13,2
    :PRINT #1,Z$:RETURN
490:LOCATE 13,&:PRINT N$
    (C):RETURN
500:*NR LOCATE 13,&:PRIN
    T "New Record !!":M$
    ="^od^Td^TK^CT@@@":G
    OSUB *BGM:RETURN
510:*BGM FOR I=&1TO LEN
    M$:J=ASC MID$ (M$,I,
    1)-25:BEEP Z,J,20000
    /(90+4*J):NEXT :RETU
    RN
520:*INIT E=99,F=&
530:*END A=&2000:KEY &,"
    INIT"+CHR$ &22+"SCRN
    :"+CHR$ &22+":PO.A,6
    3:CLS:"+CHR$ &D:POKE
     A,&3E:END
540:*AREA POKE &BFE03,&1
    A,&FD,&B,&12,&5,&:CA
    LL &FFFD8
550:' ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲ
560:*SET GOSUB *C:LOCATE
     &9,&3:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ
    ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｻｸｾｲﾁｭｳ !":W=
    &BF8EE:FOR I=W TO W+
    600STEP 10:POKE I,17
    0,85,170,85,170,255,
    255,255,255,255:NEXT
570:FOR I=&TO &4:READ D$
    :W=&BF8EE+I*100+140:
    FOR J=&TO &9:POKE W+
    J,VAL ("&"+MID$ (D$,
    J*2+1,2)):NEXT :NEXT
580:FOR I=&BF6EE TO &BF8
    ED:POKE I,PEEK (I+51
    2):NEXT :FOR I=&BF8B
    2 TO &BF8ED:POKE I,&
    :NEXT
590:RESTORE :FOR I=&TO &
    3:READ D$:W=&BF6EE+I
    *15+290:FOR J=&TO 14
    :POKE W+J,VAL ("&"+M
    ID$ ("00000000"+D$+"
    FF",J*2+1,2)):NEXT :
    NEXT
600:RESTORE 620:W=&BFB64
    :FOR I=&TO &4:READ D
    $:FOR J=&TO 11:POKE
    W+I*12+J,VAL ("&"+MI
    D$ (D$,J*2+1,2)):NEX
    T :NEXT :GOTO 20
610:DATA 00017F007F417F4
    17F00,00794F007F417F
    417F00,00497F007F417
    F417F00,001F7C107F41
    7F417F00,000F09ED50E
    F09FF8080
620:DATA 0000000E048341
    CAFCD9308,000000000
    2068BCFF8D1300
630:DATA C0C0E0C0C000000
    000000000,C0C0E0C0C0
    000C786ECA3EF8,C0C0E
    0C0C000C0FC0BED3FD8
640:DATA 1ｶｲｾﾝ,2ｶｲｾﾝ,3ｶｲ
    ｾﾝ,ｼﾞｭﾝｹｯｼｮｳ,**ｹｯｼｮｳ
    **
```


★最近，学校でBMを布教してまわる者。それは私。(石川県河北郡・ルート15歳)……【Dr.D：う〜ん，いい人じゃ。つぐ美：いい人ねぇ〜♥編：布教がんばってくださいね／Dr.D：ほら，影くん。お茶でもお出しせんか／影：へ〜い。Dr.D：そうじゃな，まずは図書室に毎月入れてもらうことから…】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55

CYBER SLED
～Sand light～

●粟田　英樹

2本レバーの魅力…

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第13弾は，ナムコの「サイバースレッド」からお届けします。言うなれば3D版アサルトですが，対戦ゲームです。アサルトをプレイしたときもそう思ったのですが，2本レバーというのは操縦者の意図を伝えるのには都合のよい操作系だと感じます。2本レバーと言えば，電車の運転台にも2本レバーのものがあったような気が……。

リストについて

トラック12はポルタメントをオンにしています。このとき，最初に発音する音の音域によっては，最初の発音時にとても大きなポルタメントがかかってしまいます。それを防ぐために，ボリュームを下げた状態で最初に発音される音の近くの音をわざと鳴らしているのが93～96行目です。

ギターやベースのハンマリングやプリングには@Nコマンドが大変便利です。また，ベースのミュート音がプリセットサウンドにない場合は，発音時間を数クロックくらいにまで短く取ると近い効果が得られます（211，212行目）。

この曲の後半には1小節毎（7拍毎）に無音状態になる箇所があります。それを表現しているのが236，237行目で，そこで用いられているマクロが117，118行目で定義されています。このような効果をどうやって実現しようかと考えたあげく，マスターボリュームを0にすることにしました。さらに，リバーブレベルも同時に0にして残響もカットしています。しかしSC-55ではマスターボリュームを受信してから効果が現れるまで少し遅れがあるのです。ですから，掲載リストではSC-55でちょうどよいタイミングになるようなデータになっています。また，リバーブレベルを元に戻してからリバーブの効果が現れるまでにも時間がかかります。他の機種，あるいは他のSC-55では違った効果として現れるかもしれないので，その節はご容赦ください。後半部の曲中リバーブのかかりが弱いかもしれませんが，それは以上のような理由によります。

最後に

掲載リストについての質問はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

『CYBER SLED～Sand light～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== cs004.smc ====
 1 : ;------------------------------------------------------------------
 2 : ;          「CYBER SLED」より「Sand light」
 3 : ;          作曲                細江慎治
 4 : ;          データ入力          粟田英樹
 5 : ;          コンパイル確認      SMC V1.11A
 6 : ;------------------------------------------------------------------
 7 : #include        <smfstd.smi>
 8 : #include        <smf_gm.smi>
 9 : #include        <rol_gs.smi>
10 : #include        <yuu.smi>
11 : ;------------------------------------------------------------------
12 : #music-name     "Sand light from CYBER SLED (namco) for SC-55"
13 : #copyright      "Copyright (C) 1993 namco"
14 : #programmer     "粟田英樹"
15 : #instrument     "Roland SC-55 series"
16 : ;------------------------------------------------------------------
17 : #division       48
18 : #tempo          115
19 : #beat           4/4,48,8
20 : ;------------------------------------------------------------------
21 : @s      001,-127,       48,48,0,        @e
22 : @s      002,0,          96,96,-72,      @e
23 : @s      003,0,          96,96,-40,      96,96,0,        @e
24 : @s      004,0,          48,48,-72,      @e
25 : @s      005,-96,        60,60,0,        @e
26 : ;------------------------------------------------------------------
27 : #define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
28 : #define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
29 : #define S:s?1?2,256,-1
30 : #define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
31 : #define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
32 : #define Name:@{TRACK-NAME:?1}
33 : #define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
34 :             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
35 :             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
36 :             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
37 :             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
38 : #define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
39 : ;------------------------------------------------------------------
40 : 2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
41 : 3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
42 : 4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
43 : 5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
44 : 6       ${Name:"D.Guitar"}                      @z2     $W
45 : 7       ${Name:"Synth. 1 (Poly-Center)"}        @z3     $W
46 : 8       ${Name:"Synth. 1 (Poly-Right)"}         @z4     $W
47 : 9       ${Name:"Synth. 1 (Poly-Left)"}          @z5     $W
```


★今回初めて買ったが，ゲーム好きでプログラマーを目指している自分にあった雑誌が見つかって良かった。（千葉県印旛郡・木村　剛17歳）……
【**編**：いままでベーマガを知らなかったなんて，ちょっと人生で損をしてましたね。**つぐ美**：でも，いまからでも大丈夫！めいっぱい活用してね。】

```
10      ${Name:"Synth. 2 (Brass)"}                @z6     $W
11      ${Name:"Synth. 3 (Dr.)"}                  @z7     $W
12      ${Name:"Square (L)"}                      @z8     $W
13      ${Name:"Square (R)"}                      @z9     $W
14      ${Name:"Muted"}                           @z11    $W
;----------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;----------------------------------------------------------------------
;                       Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                     ${init-Nop:}
5                       ${init: 8, 0, 20,  0, -12}
6                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7,8,9                   ${init: 2, 0, 40, 24,   0}
10                      ${init: 2, 0, 40, 24,   0}
11                      ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
12                      ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
13                      ${init: 2, 4, 40,  0,   0}
14                      ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;----------------------------------------------------------------------
2               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0
2               r1 ${drum-pitch:38,2}
2               r1 ${drum-pitch:37,-2}                         $X-2
3,4                 r1      r1      r1      r1                 $X
5               @036 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
6               @030 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
7               @090 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0
8               @090 r1 v072 r1 w127 r1 p104 r1 M0
9               @090 r1 v072 r1 w127 r1 p024 r1 M0
7,8,9           r1 ${e-at2:-2}
7,8,9           r1 ${e-rt2:-4}                                 $X-2
10              @061 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0
10              r1 ${cutoff2:-16}
10              r1 ${resonance2:-12}                           $X-2
11      @@127,0 @044 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0
11              r1 ${e-at2:-2}                                 $X-1
12              @080 r1 v000 r1 w127 r1 p030 r1 M0
12              r1 @G5,12
12              r1 @G65,127
12              r1 o5 a-(1)1
12              r24     v040                                   $X-28
13              @080 r1 v040 r1 w127 r1 p098 r1 M0             $X
14              @028 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0
14              r1 ${e-at2:-1}                                 $X-1
;----------------------------------------------------------------------
2       i-1 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o2 @%1 L16 u084 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4       i 0 o2 @%1 L16 u060 @q0 q%2  @[+20 @]-20
5       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
7       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10      i 0 o2 @%1 L16 u120 @q1 q%24 @[+10 @]-10
11      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%2  @[+10 @]-10
12      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%4  @[+10 @]-10
13      i 0 o2 @%1 L16 u072 @q1 q%4  @[+10 @]-10
14      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%4  @[+10 @]-10
;----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;----------------------------------------------------------------------
#define rm:${rev-lev:?2} ${X-MASTER-VOLUME:?1}
#define mv:${X-MASTER-VOLUME:?1}
#define bass1:f8rfe-f>b-<c8fre-rr
#define bass2:f8rfe-f>b-<c8c8e-rr
#define bass3:f8rfe-f>b-<a->b-<g>b-<frr
#define bass4:f8rfe-8fccfce-rr
#define cd1:g&b-&<c&e-2.+8>
#define cd2:e-&g&b-&<c2.+8>
#define cd3:d&e-&g&b-2.+8
#define cd4:c&d&f&a2.+8
#define cd5:c&e-&f&b-2.+8
#define cd6:c&e-&f&a2.+8
#define saw1:r%1 p024 ffr p064 f16-%1 rr p104 >ff r p064 f?1?2 ?3r<
;----------------------------------------------------------------------
        Intro.
;----------------------------------------------------------------------

*       Drum
3       L16 d[[c+c+]]

2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14    r8.

;----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14  |:0 @{REM:"Loop Start (5/8)"}
;----------------------------------------------------------------------
        A part
;----------------------------------------------------------------------

;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,02,00,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                     Dr Bs Gt  C  R  L S2 S3 Sq Sq Sw

*       Drum
2       L16 |:16 crc crc crrr :|
3       L16 |:4 |:3  rrr drr rrdr :| rrr drr : rdrr :| <]cc[>rr
4       L16 |:4 |:3 f+f+f+ a+f+f+ f+f+a+f+ :| f+f+f+ a+f+f+ f+a+f+f+ :|

*       Bass
5       o2 L16
5       |:4 g-8.g-r4. g-8.g-r8.<@N-2g-&@N0g->g-
5       f 8.f r4. f 8.f r4. :|

*       D.Guitar
6       o2 L16
6       |:4 g-8.g-r4. g-8.g-r8.<@N-2g-&@N0g->g-
6       f 8.f r4. f 8.f r]f32,%4f32,%4[fr@N-2f&@N0f :|

*       Synth. 1
7       o4 L16 Z2,4,9 |:4
7       g-8.g-r]]g-r]]g-rr[[[[ g-8.g-r4.
7       f 8.fr8${S:w,1}f4 f8.fr4. :| Z0

*       Square
12      o6 L16 |:4
12      |:4 e->b-a-< :| >b-< |:2 e->b-a-< :| >b-<
12      |:4 d >a g < :| >a < |:2 d >a g < :| >a < :|

*       Square
13      o6 L16 r%4 |:4
13      |:4 e->b-a-< :| >b-< |:2 e->b-a-< :| >b-<
13      |:4 d >a g < :| >a < |:2 d >a g < :| : >a < :| >a16-%4<

*       etc.
8,9,10,11,14    |:16 r2r8 :|

;----------------------------------------------------------------------
        B part
;----------------------------------------------------------------------

;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,02,00,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                     Dr Bs Gt  C  R  L S2 S3 Sq Sq Sw

*       Drum
2       L16 @{REM:"10/8"} crrc r4 rcrr crcr crcr
2           @{REM:"3/4"}  crrr crrc rrcr
2           @{REM:"4/4"}  crrc r4 rcrr crrr
2           @{REM:"4/4"}  crrc r4 c4

;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:00,02,00,04,02,02,04,04,00,00,01,00,00,00,00,00}
;                     Dr Bs Gt  C  R  L S2 S3 Sq Sq Sw

2       r4

3       L 4 rdr.d. rrd rdr.d8 rd L16 d32d32]]]d[dd [dd[dd
```

★「A5」のためにPowerVR搭載カードを購入した私に未来はありますか?(栃木市・**柏崎幹夫21歳**)……【**影**:あるある,よりどりいっぱいあるから安心しなさい。**編**:影さんに言われると逆に心配になってしまいますよ。…あ,大丈夫ですよ。「A5」は最高ですし。OKです。**影**:安心したかい?】

```
4     L16 <[e4.]>a+8 a+]f+ f+[a+ ]f+f+f+f+ f+[a+a+]f+[
4          <[e0]>f+]f+f+f+[ a+8]f+[a+ a+8]f+f+[
4          <[e0]>f+]f+f+f+[ f+]f+[a+8 a+]f+f+[a+ f+]f+f+f+[
4          <[e0]>f+]f+f+f+[ f+]f+[a+8 r4 r8.]f+[
;
*     Bass
5     o2 L16
5     a-4 r<d-&@N2d-&@N0d-> a-e-8. frg-r a-<a->a-8
5     b-8.b-,%10 <c8c,%10c d-8e-&@N5e-@N0>
5     b8b8 r8b<b r@N-1b&@N0bg-> g-,%10g-8.
5     e4r4errerrfr
;
*     Synth. 1
7     o4 L 0 @[+15 @]-15 [ sw2,256,8
7     g-&b-&<e-1+4>
7     f&a-&<c2.>
7     g-&b-&<d-2.>
7     d-&g-&b-4
7     sw3,256,0 >b&<g-&b&<e-1> sw0 ] @[+10 @]-10
;
*     etc.
6,8,9,10,11,12,13,14    |:16 r4 :|
;
;-----------------------------------------------------------------------
      C part
;-----------------------------------------------------------------------
;
;                       10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
*2    ${voice-reserve:00,02,00,04,02,02,04,04,00,00,01,00,00,00,00,00}
;                       Dr Bs Gt  C  R  L S2 S3 Sq Sq Sw
;
*     Drum
2     L16 @{REM:"7/8"}
2     |:15 crrc rr]c[r r]c[rr r ${rm:0,0} r16-%1 ${rm:127,64} r%1:|
2     crrc rr]c[r r]c[rr r ${mv:0} r16-%1 ${mv:127} r%1
3     L16 |:2 |:4 r4drr]]d[[ : r4d8 :| rrddd8
3          |:4 r4drr : ]]d[[ r4d8 :| ]]brrbr[[d8 :|
4     L16 |:16 |:3 f+f+a+8 :| f+8 :|
;
*     Bass
5     @@008,0 @039 o3 L16 |:2
5     |:2 ${bass1:} ${bass2:} : ${bass1:} ${bass3:} :|
5     ${bass4:} ${bass2:} :| @@000,0 @036
;
*     Synth. 1
7,8,9 o4 L%168 q%24 sw5,256,0 |:2
;
7     <c0&e-> e-0&<c> e-0&b- c0&a
8     b-      b-      g       f
9     g       g       d       d
;
7     e-0&b- e-0&<c> c0&b- c0&a
8     g       b-      f       f
9     d       g       e-      e-
;
7,8,9 :| q%0 sw0
;
*     Synth. 2
10    o4 L 0 sw4,256,0 |:2
10    ${cd1:} ${cd2:} ${cd3:} ${cd4:}
10    ${cd3:} ${cd2:} ${cd5:} ${cd6:} :| sw0
;
*     Synth. 3
11    o4 L16 |:2 r%1
11    Z5 b-b-r<c> rrrb- rrb-rb-r  r2 b-b-ab- rr
11    r2 rf frfr                 Z7 ffe-f r2 rr
11    Z5 <dddd rrrd rc>rb- rr    <ccrc rrrc rr crcr>
11    crrcrr Z4 fr r4.           Z7 ccrc r Z4 f r2-%1 :|
;
*     Saw
14    o5 L16 |:2
14    |:2 ${saw1:r,r,f} :| ${saw1:f,r,f} ${saw1:r,r,f}
14    ${saw1:r,f,r} |:3 ${saw1:r,r,f} :| :|
;
*     etc.
6,12,13 |:16 r2r4. :|
;
;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14  :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;-----------------------------------------------------------------------
;       end of file.
;-----------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;           Trk:        Total: LP Start:     LP End:  LP Total
;             1:          0mc
;             2:      11462mc     228mc      5604mc     5376mc
;             3:      11496mc     228mc      5604mc     5376mc
;             4:      11462mc     228mc      5604mc     5376mc
;           5~7:      11496mc     228mc      5604mc     5376mc
;          8~11:      11580mc     228mc      5604mc     5376mc
;            12:      11468mc     228mc      5604mc     5376mc
;            13:      11464mc     228mc      5604mc     5376mc
;            14:      11580mc     228mc      5604mc     5376mc
;・チェックサム
;       1     6    11    16    21    26    31    36    41    46   Total
;   0 ..... .PU7C .5ZU7 .HEU. SP8XM .6KWZ M1... .7T.1 00N0Z NB2GY  7DAD
;  50 KK.TC 29H6G 8A..J R5D9U LL4L. GHKYA 4TRZE 9F501 R37G4 6B5E.  7DE3
; 100 W86PD 4LXXA 43G.. .2SNY X3ZEX CDP4. 8..TX .4..C .K... 6..TC  AF17
; 150 7G.90 P9.W0 UG.A8 CR.GX 9D.GK W4.Y3 ..1.. .6..T KHMY. .4..F  E8EC
; 200 .E9RB U.90S 7Z9.A C29E0 7.YW. .G... 9..TD 79S13 .9GG7 .A4.X  0B7E
; 250 4N.RS L.X.9 LD5.8 D977R .LHXK .YN.. C.... ..... ..... .....  D018
;-----------------------------------------------------------------------
;Total F6US0 3R4YB RG71N A5AA8 8L49X CP18X 3B0AU 114KU 7CG4X L11KP  568B
;-----------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPI CE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はVI.10Dです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT(コンソール)，Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン
編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★早く早くWin98がほしいがパソコンのグレードアップも…金がない!!(埼玉県幸手市・**木村 薫26歳**)……【**編**：金がない，は広く一般的かつ大多数の理由ですね～。私もナイです，お金。**影**：Win98については，とりあえずは先月のβ版でOKだったかな?製品版発売まで金貯めて待つべし！】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋VSC-88

OUT RUN

～Passing Breeze～

●山内 恵介（24歳） ©SEGA

あれから12年

このゲームが出たのは，1986年のこと。いまのベーマガ読者の中には，もう知らない人も多くなりつつあるのでしょうね。様々な家庭用ゲーム機器に(マークⅢからサターンまで)移植され，そのゲーム性もさることながら，「AFTER BURNER」とともにセガのゲームミュージックを語るに，はずせない存在です。「OUT RUN」より「PASSING BREEZE」をお届けします。

それは「音楽」だった

それまで，ゲームのBGMといえば，比較的短いフレーズをループさせていたものが主流でした。このゲームは，「軽快な音楽に乗って各国を走り抜こう」という趣旨のもので，そしてそのBGMも，さながらロング・ドライブにかけるフュージョン系の音楽のような存在で，走る者を魅了しました。当時中学生であった私もその一人であり，レコード（!!）を購入し，幾度となく聴き，そして自分のパソコンで再現しようとし，そして更なる追求を繰り返してきました。

プラットフォームがMIDIへと移行し（といってもまだソフトウエアMIDI)，自分の現時点での結論としての作品がこれです。FM音源的な音色にこだわることなく，しかし，この曲のもつ爽やかな風のような音をこわさないようコード・響きを忠実に再現したつもりです。12年たっても色あせることのない，セガの「音楽」を楽しんでほしいと思います。

とくにリストについて書くことはありませんが，自分のモットーは「短く打ち込みやすいリストづくり」でしたので，今回は若干それとはずれているかもしれません。掲載リストに関する感想等はE-mailにて。

E-mail:q-taro@mxu.meshnet.or.jp

GORRY先生より一言

この曲を聴いて，なつかしく感じてしまいました。もう10年以上も前の曲なんですね……。

もうちょっとパーカッションにノリが欲しいとか，付属楽譜のミスを見きれてないなどの細かい問題はありますが，それを押しのけるだけのパワーはあると思います。

『OUT RUN～Passing Breeze～』の ゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== passing.smc ====

;-----------------------------------------------------------------------
;         「OUT RUN」 より  「PASSING BREEZE」
;          Copyright (C) SEGA 1986
;
;         データ入力     山内恵介
;         コンパイル     SMC v1.10B
;-----------------------------------------------------------------------
#include <smfstd.smi>
#include <smf_gm.smi>
#include <rol_gs.smi>
;-----------------------------------------------------------------------
#music-name "PASSING BREEZE"
#copyright  "(C) SEGA 1986"
#programmer "山内恵介"
#instrument "Roland VSC-88 (and Probably VSC-55 and SC-55series)"
;-----------------------------------------------------------------------
#division 48
#tempo 125
#BEAT 4/8,48,8
#FADEOUT-SPEED 128
;-----------------------------------------------------------------------
#define EFFECT :@{REM:"Reverb depth"} ${REVERB-DEPTH:?1} r2 ¥
                @{REM:"Chorus depth"} ${CHORUS-DEPTH:?2} r4
#define on     :${HOLD-1:127}
#define off    :${HOLD-1:  0}
#define e1     :e0&g0&b0&>d?1<
#define f      :f0&a0&>c?1<
#define fm1    :f+0&a0&>c+?1<
#define fm2    :${fm1:0&e?1}
#define fill   :f+($$+10)24f+($$-10)24f+($$-20)24
#define a1     :a0&>c+0&e?1<
```

★風邪ひいた，苦しいかも…（東京都練馬区・**田村和広26歳**）……【**影**：ほんとに流行ってるな～風邪。私も1度ダウンしたし…。**つぐ美**：そう！この・影さんが風邪で休んだのよ!?信じられるぅ～?**編**：つぐ美さん，それは影さんに失礼ですよ。天変地異の前触れ!?ぐらいに言わないと。**影**：……】

```
#define a2      :a0&b0&>c+0&e?1<
#define a3      :a0&>c0&e0&g?1<
#define hihat01:f+?1f+($$+10)f+f+f+ ${fill:}f+f+
#define hihat02:f+($$+10)f+f+f+
#define bass01 :|:4?1 8.>?2 16 :?2 8.<?1 16:| >?2 8<?1 8
#define bass02 :|:4?1 8. ?2 16 :?2 8. ?1 16:|  ?2 8>?1 8 <
#define bass03 :?1 8. ?2 8.>?1 16r16 ?1 8.<?2 16 ?2 8>?1 16r16<
#define bass04 :?1 8.>?2 8. ?1 16r16 ?1 8. ?2 16 ?2 8 ?1 16r16<
;----------------------------------------------------------------------
@s1,127, 192,192,-127,  0,0,0   ,@e
@s2,127, 384,384,-127,  0,0,0   ,@e
@s3,  0,  12,  1,   0,  0,0,-80 ,24,1,+307, 24,1,-307, ¥
                                 24,1,+307, 48,1,+307, 0,0,0, @e
;----------------------------------------------------------------------
2  @{track-name:"Piano(backing)"}
3  @{track-name:"Bass"}                    @z2  r76
4  @{track-name:"Main (Piano)"}            @z3  r78
5  @{track-name:"Drums (hi-hat)"}          @z10 r80
6  @{track-name:"Drums"}                   @z10 r82
7  @{track-name:"Atmosphere"}              @z4  r84
8  @{track-name:"Main (Synth)"}            @z5  r86
;----------------------------------------------------------------------
2 @z1
2 @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}        r4
2 @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:} r4
2 @{REM:"Reverb"} ¥
    ${ROLAND-GS-X-REVERB-MACRO:$04}  ${ROLAND-GS-X-REVERB-CHARACTER:$04}¥
    ${ROLAND-GS-X-REVERB-LEVEL:$7F}  ${ROLAND-GS-X-REVERB-TIME:$54}       ¥
    ${ROLAND-GS-X-REVERB-DELAY-FEEDBACK:$00} r5
2 @{REM:"Chorus"} ¥
    ${ROLAND-GS-X-CHORUS-MACRO:$02}     ${ROLAND-GS-X-CHORUS-LEVEL:$6E} ¥
    ${ROLAND-GS-X-CHORUS-FEEDBACK:$00} ${ROLAND-GS-X-CHORUS-DELAY:$48} ¥
    ${ROLAND-GS-X-CHORUS-RATE:$00}      ${ROLAND-GS-X-CHORUS-DEPTH:$70} ¥
    ${ROLAND-GS-X-CHORUS-SEND-LEVEL-TO-REVERB:$00} r7
2 r54
;----------------------------------------------------------------------
2  @ 3 r1 v120 r1 w127 r1 p 80 r1 M0 ${EFFECT: 40, 0} r108
3  @37 r1 v  0 r1 w127 r1 p 48 r1 M0 ${EFFECT: 20,20} r106
4  @ 2 r1 v125 r1 w127 r1 p 76 r1 M0 ${EFFECT: 25, 0} r104
5  @32 r1 v100 r1 w127 r1 p 64 r1 M0 ${EFFECT: 70, 0} r102
6  @32 r1      r1 w127 r1 p 64 r1 M0 ${EFFECT: 70, 0} r100
7  @99 r1 v100 r1 w127 r1 p 24 r1 M0 ${EFFECT: 80, 0} r98
8  @82 r1 v105 r1 w127 r1 p 32 r1 M0 ${EFFECT: 60,20} r96
;----------------------------------------------------------------------
2  o3 @%1 l16 u110 @q1 q%0 @<-1 @>+1
3  o1 @%1 l16 u127 @q1 q%2 @<-1 @>+1
4  o2 @%1 l16 u110 @q1 q%2 @<-1 @>+1 Z+12
5  o2 @%1 l16 u 70 @q1 q%0 @<-1 @>+1 @]+5 @[-5
6  o2 @%1 l16 u126 @q1 q%0 @<-1 @>+1 @]+4 @[-4
7  o6 @%1 l16 u100 @q1 q%0 @<-1 @>+1
8  o3 @%1 l16 u110 @q1 q%0 @<-1 @>+1
;----------------------------------------------------------------------
;----------------------------------------------------------------------
;MUSIC DATA
;----------------------------------------------------------------------
2 |: ${a2:1+4} |:r${a2:16}:|r4a0&b0&>c+0&f+4<
2    ${a3:1+4} |:${a3:16}:|r${a3:16}r4a0&>c0&d0&f4< :|>
3 SV1,256 |: |:a8.>ee8.<a:|a8.>eeerer2< |:f8.>cc8.<f:|f8.>cc<frfr2 :|
4 |:r1r1r1r1:|
5 |:4|:3|:4f+:|:r|:3f+:|:|f+>d+($$+30)<r>d+($$+30)<r8.f+32f+32|:4f+:|:|
6 |:4 |:c8.cd8c8:| c8.ccdrdr8.gbrgr:|
7,8 |:r1r1r1r1:|
2 u100|:8r<f+0&a0&b0&>d:| u110<g+0&b0&>e1r1<
3 |:8rb:|>e1r1<
4,8 rarb>rdrf+rar>c+rdrd+ e1r1
5 r|:6a+8:|r8. r4|:7f+f+a+f+:|
6 c4r8rc crrd>c<bgc>c+($$-16)1 <|:4rr:c:|ddrcr
7 r1r1 rrec+<bg+ec+<bg+ec+<bg+ec+
;----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8 |:
2 |: ${a2:1.} a0&b0&>c+4< ${a2:4}  ${a1:1.} a0&>c+0&g+4< ${a1:4} f+0&
2   a0&b0&>d1.<f+0&a0&>e4<f+0&a0&>c+4<f+0&a+0&>d2...<g+0&b0&>d16+2.r4 :|
3 |: ${bass01:a,e} ${bass01:f+,c+} ${bass01:b,f+} ${bass02:e,b}< :|>>
4,8 l8|: e2.c+.<[g+2+8.[f+]g+a g+2.f+.[[f+16+1]]
4,8 >]]f+2.[d.<b16+2.[f+[[[g+16a16]]] a+2...b16+2.r4>] :|
5 l8 ${hihat01:0&>c+($$+40)<} |:15 ${hihat01:8} :| l16
6 |:32 c8.c8.d8 :|
7 |:13 r1r1r1r1 :|
2 < |: |: |:3 ${a1:0&<f+8.>} ${a1:0&<f+>} :r2 :| r8 ${a2:1+8}>
2        : [[[r8 |:4 ${a2:16} :| ]]]r8 ${a2:8.} ${a2:16} r4 < :|
2           : >r8 |: ${a2:16}r8 :| ${a2:4} r4<< :|
2             >r4 ${a2:8} r8 ${a2:8.} g+0&b0&>d+8.
3 |: |:3 d8.d :r2 :| r8<a1g+ar8 : aaaar8g+8.ar4 :| arrarra4r4>
3 |: |:3 d8.d :r2 :| r8<a1g+ar8 :>aaaar8g+8.ar4<:| r8a8r8a8.g+8.
4,8 |: |: |: ]f+.[e16r2 :| ]a.[g+16r :e8+1.dc+<b16>]c+.[ :|
4,8     :e1+16>]c+16+1[< :|  >]c+1<[[b16a16]g+2a.g+.
5 |:4 |:10 ${hihat02:} :| ${fill:} |:6 f+ :|
5    : |:4 ${hihat02:} :| :|   |: ${hihat02:} :| r4.
6 |:4 |:3 c8.c :r4d4 :| r8c8
6    : r4d4r4.ccr8 |:4 crr :| dd :|  r2d4r8ccr4d4 |: c0&>c+($$-26)8.< :|
2 <f+0&a0&b0&>d1r<g+0&b0&>e1 <f+0&a+0&>c+16+1
2 SP3,256,-1 u120|:4 rf+0&a+0&>c+0&f+<:| r4. u105 l24 ${on:} ec+<a
```


★"謎の海外みやげ"…俺この手のやつにめっちゃ弱いっす。なんで1名様だけなんだよー,くーっ。(神奈川県横浜市・**勝又弓雄21歳**)……【**影**:そっか,弱いッスか。でもプレゼントの抽選は私たちの管轄外だからなんとも…。**編**:年末に掃除してたら一つだけポツンと見つかったんですよアレ。】

```
127 : 3 f+8+2.f+4e2.e4 f+2-32r32>f+2 |:4 rf+ :| r2<
128 : 4,8 l16 f+1+16g+16+2.e8. f+16+1.a8.g+8.[f+e]
129 : 5 r8 |:10 ${hihat02:} :| ${hihat02:} f+f+r8r1
130 : 6 c0&>c+($$-16)8<r4 |:3 d8.crcrcdrc0& :>a($$-26)8<c4 :|
131 : 6    >c+($$-16)8< d |:4 cr :| r8bbggf
132 :
133 : 2 |: f+2.. ${off:}${on:} >ec+<bg+2.. ${off:}${on:} >ec+<af+2... ${off:}
134 : 2    : ${fm1:0&f+2} ${fm2:4..} ${on:} >ec+<a :|
135 : 2   r16 ${on:} f+6a6>c+6e4. ${off:}${on:} ec+<a
136 : 2 |: f+2.. ${off:}${on:} >ec+<bg+2.. ${off:}
137 : 2    : r8 ${fm2:4..} ${fm1:2} ${fm2:2} ${fm1:2-16} ${on:} >ec+<a :|
138 : 2   ${on:}>f+c+<a+f+1${off:} r12 |:6 u127f+0&a+0&>c+0&f+12< :|r6r4u110
139 : 4,8 f+2r8a4b8g+2f+4e4f+1+2a8.g+8.[f+e] f+2r8g+4a8b2-48[[b48]]>c+4e4f+1+1
140 : 4,8 |:7]a8[g+f+:|ab8. ]a8[g+f+1+4..e4c+8
141 : 4,8 <[b4>]c+8<[a4.[f+8]a8b2a8g+4[f+e]f+1<]r1
142 : 3 |:4 ${bass03:d,a} ${bass03:e,b} : |: ${bass04:f+,c+} :| :|
143 : 3 ${bass04:f+,c+} l12 r|:6f+:|rrr4l16
144 : 5 |:15 f+a+f+f+a+f+f+f+f+f+a+f+a+f+f+f+:| r1
145 : 6 |:30 c8.cd4:| |:6 c12:| c8.c0&>c+($$-16)16+4<
146 :
147 : 2,3,4,5,6,7,8 :|
148 : ;------------------------------------------------------------------------
149 : 2 u95> ${f:1+4} ${f:0&d2} ${f:8.} |: ${e1:2.+16} :b8. :| r4
150 : 2 ${f:2.} ${f:0&d8.} ${f:16+2} a0&>c0&f4..
151 : 2 < ${e1:2.+16}>g($$-10)8.<${e1:1+16}
152 : 2 ${f:1.} ${f:0&d4} ${f:0&e8.} ${e1:2+8.} ${on:} e8g8b8+1 ${off:}
153 : 2 ${f:0&e1.} ${on:}${f:0&d4}>e8.${off:}< ${on:}${e1:2+8.}
154 : 2 >e8g8b8>d4.d24<b24g24e2<${off:}
155 : 3 SV2,256> |:4 |: d8.d16+2. :| < |: e8.e16+2. :|> :|
156 : 4,8 l8>e2.[d.]e16+4<[[a4]>d4]g. e16+2.[d.]e16+2.r4
157 : 4,8 e2.[d.]e16+2<[[a4]]>g.e16+2.. l16[d[c]d4.c<[b]>c4<[b[a8.]]]
158 : 4,8 >e2..[d<[a]]>e4.[d<[a]>d4]g8.e16+1 ]g[ag8e8[d]e16+4r4
159 : 4,8 d[[[e2+8.]]]<[[a8.]]>de[d]e4<[[a8]>d4]g8. e16+1+1
160 : 5 |:64 c+($$+25)0&f+f+a+f+ :|
161 : 6 |:8 c4..c8.c8f4 c4..c8.c8a8f8 :|
162 : 7 |:4 r1r1r1r1 :|
163 :
164 : 2 ${f:0&e1+4} ${f:0&d2}[[[a0&>c0&d0&g8.]]]<
165 : 2 ${e1:2.+16} ${on:} b($$-10)8. ${off:} ${e1:1+16}
166 : 2 ${f:0&e2.} ${f:0&d8.} ${f:16+2} a0&>c0&f4..<
167 : 2 ${e1:16+2.} >g($$-10)8.< ${e1:16+1}
168 : 2 ${f:1.} ${f:0&d4} ${f:0&e8.} ${e1:2+8.} ${on:} e8g8b8+1 ${off:}
169 : 2 ${f:0&e8.} [[[${f:0&e16+1+4}]]] ${on:} ${f:0&d4}>e8. ${off:}
170 : 2 <${on:} ${e1:2+8.}>e8g8b8>d4.d24<b24g24e2 ${off:}
171 : 3 |:4 |:d8.d16+2.:| <|:e8.e16+2.:|> :|
172 : 4,8 [[<g4.[f4]g8]a8b8+2>]]d4[[<a4 g2-16-64g($$-30)64[a1+8.]]b8>c8d8
173 : 4,8 ]e2+8<[[a8>]d8]e8+4.d<[[a]]>d4]g8. [e16+1..a4
174 : 4,8 >e2.[d8<a8>]e4.[d<a>]d4g8. e16+1..r4
175 : 4,8 e8[d<a16+2>]e8[d<a16+4.>ed]<a8>d8g8. e16+1.g4a8e8
176 : 5 |:64 c+($$+25)0&f+f+a+f+ :|
177 : 6 |:8 c4..c8.c8f4 c4..c8.c8a8f8 :|
178 : 7 |:4 r1r1r1r1 :|
179 :
180 : 2 u110<<${fm2:1} g+0&b0&>c+0&e1< ${fm2:1-16.} l32 u100
181 : 2 ${on:}f+[[a>c+]]f+2-16.${off:} ${on:}<f+[[a>c+]]e2 ${off:} u110
182 : 3 <SV1,256 ${bass03:d,a} ${bass03:e,b} |: ${bass04:f+,c+} :|
183 : 4,8 b1g+2e2 f+1.<a8.g+8.[f+e]
184 : 5 l8 |:4 ${hihat01:8} :|
185 : 6 |:8 c8.c8.d8 :|
186 : 7 r1r1r1r1
187 :
188 : 2 |:0 |:4 <${fm2:1} g+0&b0&>c+0&e1< ${fm2:1-16.} u100
189 : 2 ${on:}f+[[a>c+]]f+2-16.${off:} ${on:}<f+[[a>c+]]e2 ${off:} u100 :| :|
190 : 3 |:0 |:4 ${bass03:d,a} ${bass03:e,b} |: ${bass04:f+,c+} :| :| :|
191 : 4,8 |:0 f+2r8a4b8g+2f+4e4f+1+2a8.g+8.[f+e] f+2r8g+4a8b2-48[[b48]]>c+4e4
192 : 4,8 f+1+1 |:7 ]a8[g+f+:| ab8.]a8[g+f+1+4..e4c+8
193 : 4,8 <[b4>]c+8<[a4.[f+8]a8b2a8g+4[f+e] f+1]r2 a8.g+8.[f+e] :|
194 : 5 |:0 |:16 ${hihat01:8} :| :|
195 : 6 |:0 |:32 c8.c8.d8 :| :|
196 : 7 |:0 |:4 r1r1r1r1 :| :|
197 :
198 : ;------------------------------------------------------------------------
199 : 2,3,4,5,6,7,8 @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
200 : ;------------------------------------------------------------------------
201 :
202 : ; 以後は確認用データです。打ち込む必要はありません。
203 :
204 : Trk:       Total: LP Start:    LP End:  LP Total
205 :    1:         0mc
206 :    2:     36480mc   29184mc    32256mc    3072mc
207 :    3:     36322mc   29184mc    32256mc    3072mc
208 :    4:     36378mc   29184mc    32256mc    3072mc
209 :    5:     36312mc   29184mc    32256mc    3072mc
210 :    6:     36324mc   29184mc    32256mc    3072mc
211 :    7:     36864mc   29184mc    32256mc    3072mc
212 :    8:     36380mc   29184mc    32256mc    3072mc
213 :
214 :         1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
215 :     0 ..... ..PU7 .SZN0 .HXR9 ..EB1 F5NDL 7LU2G N757. 5T.T. WL351  B3F1
216 :    50 EY.AT C...2 ....1 R.ES. RXFX. M6SBW A9... .KEM6 M6S.X HUG26  5340
217 :   100 .D6EF ELX6S .AGD6 9PNCD 8R6.K FS66A K.0BF 5ZNR1 X51DE .5.SC  7756
218 :   150 FGTEK DM16J 3N.2A L1GFZ 8B68Y J3N.Y MWA7Y 5.M2L BMB6N Y..Y.  68E5
219 : ---------------------------------------------------------------------
220 : Total 5NC6P KLRS4 DBBTG GT595 7JB3G F9AZH LC8HT NB6S9 BYTL4 3YX5Y  69A8
```

★最近深夜ラジオ(オールナイト系)を聴いてます。みなさんは学生のころ聴いたものですか?(北海道札幌市・MATTA16歳)……【**つぐ美**:金曜日の夜とかなら,次の日休みだし。**影**:聴いてはいたが,半分子守歌になってたな…。朝起きると参考書の上によだれが。**つぐ美**:え〜。さいあくぅ。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

ベーマガ200号記念 プログラム・コンテスト開催！

おかげさまでマイコンBASICマガジンは99年2月号で創刊200号を迎えることになります。これを記念したプログラム・コンテストを実施します。詳細は次号で！

今月のベスト・プログラマー

編：最近投稿のきまりを守ってない人が多くて困りますねぇ…。

Dr.D：きまりを守ってくれないと大幅に掲載が遅れたりするぞ。

編：投稿する前にもう一度「プログラム投稿者へのお願い」の項目を厳重にチェックしましょう！とくに注意してもらいたいことは…。

・封筒の裏に投稿プログラムの機種名とFDのフォーマット形式を書く。これはとくにPC-98の投稿者の人へですが，フォーマットはDOSかDISKかはもちろん，DOSの場合は1.44MB等の容量も書いて ください。

・プログラムはできればアスキー・セーブする。例：save "file.bas",a

・ペンネームで掲載してもらいたい人は「氏名」を書いたところすべてにペンネームも書き添える（投稿応募カードの氏名欄にも忘れずに。「投稿ありがとう」のコーナー等にはここに書いてある名前を載せます）。

つぐ美：それと…操作方法がまったくわからない作品がたまにあるわ。作った人は完全に理解しているからいいけど…。原稿は初めてこのプログラムを実行する人の立場に立って書いてね！身近な人に原稿だけ見せてプレイしてもらうってのも一つの手よ。

編：ところで今月のベスト・プログラムはマイクロはげちゃびん君作PC-9801用「宇宙のおっさん」に決定です。

影：次回作もマシン語バリバリの凄いヤツを待ってるぜっ！

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「GLOBE」／道植洋介
（**Dr.D**：DOT MAGIC系のゲームじゃな。スクロールが途中で反転するというアイデアはなかなか良いぞ。連続HITすると得点が上がるとかいった「爽快さ」を取り入れてみるとどうじゃろう）

●MSX／2／2＋／Turbo R用「最終兵器をたたけ」／UME
（**Dr.D**：最近の国際情勢ネタが元のシューティング・ゲーム。マップを覚えて建物を破壊する。よくできておるがプログラムが長すぎたのが痛かったのう）

投稿ありがとう

MPC／今田旧八／AtSoft.／工藤賢志／プニョリ／THE☆ダイズ／高原久明／道植洋介／遠藤　繁／木村武則／松橋公信／西　雄介／小宮山　実／山崎健史／隅田暁彦／ADVANCE GAMEER／野口俊夫／田山道彦／田村忠美／庄野明有／安江秀行／藤田美治／YAMAGUTTI／木船丈治／谷屋忠孝／多田節夫／真栄城正登／ヒロシ／山本裕樹／堀　浩二／AC-DC／ZOO Soft／早川宏吉／中山広昭／山田　洋／西久保元暢／神　孝市／しんじろう／真田幹雄／磯部勇樹／saver／DARIUS SOFT

※ 全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンライン・プログラム

Snake Road for PC-E650

画面上に現れる曲線（ドット）を操作して，いかに多くのドットを点灯させることができるかを競います。スペース・キーを押すと曲線は上に，押さないと下に曲がります。画面からはみ出すか，自分の体にぶつかるかするとゲーム・オーバーです。

```
1:CLEAR :CLS :Y=15:P=1:WHILE POINT
(X,Y)=0:PSET (X,Y):X=X+P:Y=Y+(INKE
Y$ =" "OR 1):P=P*(X=239OR X=0OR 1)
:S=S+1:WEND :PRINT "Score";S
```

わりとはまるのでポケコンを持っている人は一度やってみてください。他機種への移植も容易です。（INKEY$ =" "を変更すると他のキーにも割り当てられます。例　INKEY$ ="/"）

＊タイトルは「じゃどう」と読むのが○です。

▲奥山　倫

今月のワンポイント・テクニック

FM音源有無自動判別機能

対応機種：PC-9801シリーズ互換機
（N-88日本語BASIC（86）DISK-BASIC）

これは，FM音源ボードの有無を判断できる画期的なプログラムの一例です。

```
10 CLEAR ,&H7000
20 DEF SEG=&HA300:IF (PEEK(&HFEE)
AND 8)>0 THEN M%=1 ELSE M%=0
30 IF M%=1 THEN PLAY ALLOC 500,500,
500:PLAY"MB@29C","MB@29E","MB@29G"
ELSE END
```

上のプログラムを入力しRUNするとFM音源があれば音が，なければ何もならずに終わります。実際にプログラム中で活用するときは，30行目の「PLAY ALLOC ～」のあとにGOSUB命令などを入れるとよいでしょう。

なおこれはほんの一例です。他の命令で音源の有無を判断できる，という人があればぜひ教えてほしいです。ほとんどの機種がこれでできると思いますが，できない機種があればあしからず…。

＊注）このプログラムはどんな条件設定でもできるものではありません。使えないからといって周りに当たり散らすことのないように…。

▲小中進悟（14歳）

対応機種：FM TOWNS/ IIシリーズ
（F-BASIC386 V1.1L21以降）用

テーマ：I/Oをいじくろう！

❶画面の表示／非表示

```
OUT &HFDA0,A
```

Aが0だと，画面をすべて消します。
Aが1だと，グラフィック画面(ページ0）を消します。
Aが4だと，スプライト／テキスト画面／ページ1を消します。
Aが15だと，すべての画面を表示します。

**❷ハードスクロール
グラフィック画面（ページ0）の場合**

```
OUT &H440,17 : OUT&H442,X : OUT&H443,Y
```

OUT &H440,21にするとページ1(テキスト，スプライト)をスクロールさせることができます。

❸画面の拡大

```
OUT &H440,27 : OUT&H442,A : OUT&H443,B
```

Aはグラフィック画面(ページ0)の拡大率で，Bはスプライト／テキスト画面／グラフィック画面ページ1の拡大率です。

さぁ，みんなもTOWNSのハードウエアを直接いじくってみよう！（ワケがわからなくてもとりあえず実行させてみよう）

▲星元けんじゃ（16歳）

で・ば・ぐ　2月号の「マジック・ボックス」でファイル16進アスキーダンププログラムの3行目にある「4」を「5」に変えてください。

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）
00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□
産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名
電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　）
※
（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通記スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−3445−8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−289−0121	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	099−226−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部④

ご住所（ふりがな）	〒　都・道 府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント④応募欄

＊234ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

●あなたが選ぶおすすめパソコン・ソフトは？

1位：　　（メーカー名：　　）

2位：　　（メーカー名：　　）

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン④　愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ____________________

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器 ____________________

ゲーム機 ____________________

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ____________________

周辺機器 ____________________

ゲーム機 ____________________

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　　　　2位：

3位：　　　　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●DOS/Vパソコンの組み立てに興味がありますか？

組み立てたことがある　　組み立ててみたい　　興味がない

●あなたの好きなソフトハウスをあげてください(いくつでも)

●あなたの趣味は？ ____________________

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
富士通	前付カラー6～7	2
カシオ計算機	前付カラー9	3
サンクレスト	後付266	4
エプソン販売	表4	5
♣メディア		
帝人	前付カラー5	6
TDK	前付カラー10	7
◆ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	8
光栄	中付カラー140～141	9
マスターピース	中付カラー142	10
TGL	中付カラー143, 145	11
アグリー(バロック)	中付カラー144	12
SPS	中付カラー146	13
エイティング	記事中242	14
日本ファルコム	表3	15
♥レコード関連		
ポニーキャニオン	中付カラー152	16
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー201	17
♠学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー11	18
東京ゲームデザイナー学院	前付26	19
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中245	20
◆その他		
奥村印刷	前付カラー18	21
♥別冊付録「DOS/V製作」		
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ／ピーシーショップ ピーテン／若松通商／ロケット／ユニテク電子／TWO TOP		22



コンピュータ
エンタテインメント
サイド
ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。
Computer
Entertainment
Side



KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
歴史シミュレーションゲーム
三國志
VI
乱世を統べる符牒、それは天・地・人。
プレイ経過で変容するドラマチックなイベントをはじめとする、〈天の時〉の演出。
地域特性の採用でクローズアップされる〈地の利〉がもたらす、細やかな戦略性。
コマンドによって成長し、局面に応じた意見を主張する武将たちの〈人の和〉。
壮大な符牒「天・地・人」が、いよいよ動き始める――。
天
地
人
3月13日発売
鬼神再臨の第6弾、
●Windows®95版：13,800円
攻略本
超弩級『三國志』絵巻にアクセスせよ!
三國志VI ハンドブック 上 政略編
シブサワ・コウ編 A5判 本体2,000円 4-87719-577-7
小説
三國志VI発売記念! 話題のif小説が新装版で登場。
超・三國志 上 中 下 今戸榮一・訳編 各本体:971円
革命児信長の生涯を活写した
シミュレーションロールプレイング!
英傑伝シリーズ
織田信長伝
3/27 発売
●Windows®95版・9,800円
20周年記念作品
友情、葛藤、恋、青春――。
あざやかなる幕末世界!
維新の嵐
リコエイションゲーム
幕末志士伝
4/3 発売
●Windows®95版・9,800円
20周年記念作品
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120－55－3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月～金10:00～12:00／13:00～17:00 祝・祭日を除く）
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード（UC、JCB、VISA、Master、BC）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます）■お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!



大陸に異文化の風が吹きあれる。
馬蹄の轟きとともに——

はてしなく続く隊商（キャラバン）の列が、街道をゆく——
超巨大帝国モンゴルによる世界戦略の鍵〈東西文化の交流〉を再現。
大陸規模の戦略を可能にする、内政・戦争の同一マップシステム。
血族の絆を重視した〈オルド〉システムの深化。
ユーラシア制覇に向け、チンギス・ハーンの野望が、執念が燃え盛る。

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿®IV



歴史シミュレーションゲーム

4/3発売
Windows®95版
9,800円



武将達を操る醍醐味を
追求した不朽の金字塔！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 戦国群雄伝

4/3 発売

●Windows®95版・7,800円



『大航海時代Ⅱ』に
ロマンあふれる外伝が登場！

リコエイションゲーム

大航海時代外伝

好評 発売中

●Windows®95版・7,800円

NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 operating systemです。■Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


MASTERPIECE
"やりたい放題"がうれしい、美味しい飲食店シミュレーションゲーム登場！
あなたは飲食店のオーナーとして和・洋・中、ジャンルを問わずにお店を経営。
ガンガン稼ぎ、どんどんチェーン展開して、外食産業に覇を唱えるもよし。
行列のできるラーメン屋、ガンコな日本そば屋、おしゃれなレストランなど、
あなたのこだわりの店や料理の鉄人を育て上げるのも思いのままです。
なお開店準備をしておりますので、もう少々の間お待ち下さい。
Windows95, WindowsNT4.0
CD-ROM版
価格￥7,800 税別
経営シミュレーション
the family
ザ・ファミレス
restaurant
〜あの街を独占せよ〜
the family
ザ・ファミレス
restaurant
チェーン第1号店
4/24 OPEN!
株式会社マスターピース
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F
TEL.0422-21-4925 http://www.masterpiece.co.jp
※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
©1998 Masterpiece Co.,LTD.


Technical Group Laboratory, Inc.
Gameone Systems Limited.
Presents...
Warlocks
ウォーロックス
Fantasy Simulation RPG for Windows®95
1998年3月27日 発売予定
on Sale!!
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
GAMEONE


BAROQUE
オリジナルサウンドCD付
3月13日発売
価格9,800円(税別)
Windows®95専用
CD-ROM版
冒険は終らない。
ミッドガルド
Midgard
音楽：AZUMA
イメージソング：濱口 麻美
キャラクターデザイン：山本 和枝
●動作環境：Windows®95日本語版の動作が保証されている環境●CPU：Pentium®166MHz以上(Pentium®II 233MHz以上推奨)●メモリ：32MB以上(64MB以上推奨)
●ディスプレイ：640×480ドット以上HighColor(6万色)●ビデオカード：Direct3D(DirectX5™)に対応した4MB以上のメモリを搭載したビデオカード(※1参照)
※1 ビデオカードによっては、画面写真と表示が異なる場合があります。PowerVR、ViRGE、Mistiqueを搭載したビデオカードでは表現力が低下します。
●サウンドカード：DirectSound(DirectX5™)対応カード(DirectSound3D対応推奨)
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における商標登録です。※Pentium®プロセッサはIntel Corporationの商標登録です。※その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または商標登録です。
企画・開発 有限会社バロック 本社／〒530 大阪市北区天満2−7−11サンバレイ天満602 TEL (06) 242−2030
販売 株式会社アグリー


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
Windows®95専用
CD-ROM版
春発売予定
価格￥9,800(税別)
リアルタイムロールプレイング
EMBRACE
エンブレイス
深淵の闇に待ち受けるのは血の宿命
滅亡の危機から立ち直った人類を、再び闇が覆う。
魔物の発生の真相を探るべく、冒険者達は地下を目指す。
プレイヤーの意志によって自由に行える仲間の編成、
拠点の構築・・・深きダンジョンを舞台に、
あなただけの冒険が繰り広げられる!!
多彩なパーティーの組み合わせ。
あらゆるモンスターや人間を仲間に出来る。
便利な拠点システム。
ダンジョン内を占拠し、好きな家具で自分の部屋を製作。
戦闘は敵、味方入り乱れてのリアルタイムバトル。
微密に描かれたキャラクター達が動き回る!!
マウスによる簡単操作。ワンタッチで魔法が使用可能。
長大な地下迷宮。
その最深部に待ち受けるものは・・・・?!
●動作環境：Windows®95 日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium™ 100MHz以上（推奨133MHz以上）
●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
●グラフィック：640×480ドット、256色表示可能、
Direct X® 対応のビデオカード（推奨ビデオメモリ2MB以上）
●対応音源：DirectSound対応のサウンドカード、
CD-DA、MIDI（GS規格）音源（なくてもプレイは可能です）
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。


HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800〈税別〉yen
話題作
好評発売中!
1人暗黒のアジトへ
準備はいいか？
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
速射！
速射！
タイプA
タイプB
タイプC
選べるタイプは3種類
首領蜂
DonPachi
価格 5,800〈税別〉yen
(株) エス・ピー・エス
〒960-8151 福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
SPS
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。



接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

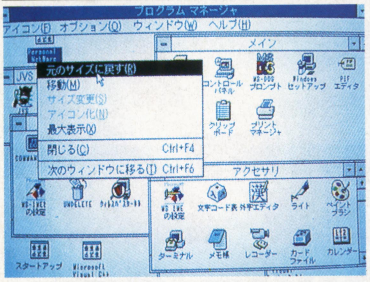
（仕様については、予告なしに変更する事があります。）

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット XPC-2

好評発売中 標準価格 39,800円（税別）

（意匠登録済 第979619号）

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。



©1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980l/PC-9821 ■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz～48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内) TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995



XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■ **XRGB-1 セット内容** XRGB-1本体、ACアダプター, 15ピン・アナログRGBケーブル, IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用), IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用), オーディオ変換ケーブル, 微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル, S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子, Sビデオ端子, 21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また, パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので, パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち, 2つ以上の入力がある場合, 21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または, 水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600D など)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。

NEC PC-KD854N,855,881,882
SHARP CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON CR-4500,4700,7600,7700
SONY製 Power WIDE(KV-32PW1,KV-28W1)で使用されたいお客様は, ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元 : 電波新聞社 販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発 : マイコンソフト株式会社

〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば，ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。



※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。



©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと，こんなにきれい



◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
（ビデオ入力の画面）



◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

こんなにきれいに!
（ディスプルの画面）
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

マイコンソフト

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！



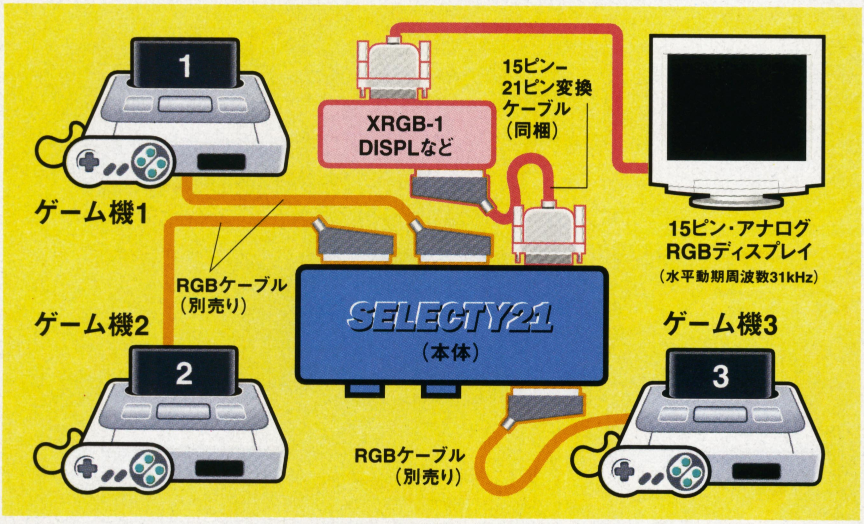
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン−21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）

【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

CD 98.3.18 ON SALE

NEO GEO DJ STATION Live'98

/SNK　新世界楽曲雑技団

CD2枚組:PCCB-00307　¥3,360(税込)

SNKキャラクター総登場の人気シリーズ「NEO・GEO DJ STATION」のライブステージが遂に実現！オールスターキャスト声優陣と新世界SUPER BANDによる歌とドラマのライブ熱狂の2時間半をCD2枚組で収録。ゲームエンターティメントの新しい可能性を実証した必聴アルバム！

<収録内容>
DISC.1
1.イントロダクション/2.We are the BOF/3.ためらいを焼きつくせ　唄：野中政宏/4.BOFストーリーズ1「おやぁ？　何かお困りのようね？！」/5.Dear 舞 Boy　唄：曽木亜古弥/6.BOFストーリーズ2「ちょーっと待ったぁ！」/7.Heavy Baby's　唄：神谷けいこ・曽木亜古弥・生駒治美・麻績村まゆ子/8.BOFストーリーズ3「新BOF結成・・・・？」/9.チョイボンゲ音頭　唄：モンスター前塚/10.BOFストーリーズ4「あっしは孤独なロンリーウルフ」/11.連続ファミリードラマ・草薙家の一族（激突編）/12.連続ファミリードラマ・草薙家の一族（宿命編）/13.BOFストーリーズ5「チョイボンゲの陰謀　そのいち」/14.牙神幻十郎杯争奪、お笑い大合戦
DISC.2
15.笑顔でいるよ　唄：神谷けいこ/16.声を聞かせて　唄：生駒治美/17.BOFストーリーズ6「チョイボンゲの陰謀　そのに」/18.BOFストーリーズ7「BOFなんか、解散してやるッ！」/19.BOFストーリーズ8「京バンド vs 庵バンド　対決開始！」/20.ピースズ　唄：野中政宏/21.ブルーマリーブルース　唄：生駒治美/22.ネバールーズマイウェイ　唄：安井邦彦/23.BOFストーリーズ9「拍手」/24.夕陽と月　唄：安井邦彦・野中政宏/25.-帰衣-サンセット　スカイファイナル　唄：コング桑田/26.アンコール曲・BOF Alive

-CAST-
八神　庵：安井　邦彦
草薙　京：野中　政宏
ギースハワード/牙神　幻十朗：コング桑田
ナコルル/ブルーマリー：生駒　治美
不知火　舞：曽木　亜古弥
リムルル：神谷　けいこ
一条　あかり：麻績村　まゆ子
ユキ：小島　朋子
チョイボンゲ：モンスター前塚
山崎　竜二：石井　康嗣
SNK宣伝課：中村　昭夫

-新世界楽曲雑団 SUPER BAND-
Guitar：梶原　順
Drums：石川　雅春
Bass：渡辺　直樹
Keyboards：吉弘 'Pretty　Honey' 知鶴子
Sax/Flute：小池　修





CD 98.3.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

侍魂～サムライスピリッツ～ ドラマCD/SNK

CD:PCCB-00300　¥2,548(税込)

"ナコルルが生きている！？"　風の声を聞き、リムルルは旅立った！！インタラクティブラジオドラマ第17弾は、3D格闘アクション「侍魂～サムライスピリッツ～」。早くもドラマCDで登場！！

<収録内容>
-ストーリー1- 第一幕　羅陀羅/第二幕　姉を想いて・・・/第三幕　姉妹の闘い/第四幕　羅刹・覇王丸
-ストーリー2- 第二幕　暗殺者の宴/第三幕　手負いの牙、吠える/第四幕　カムイの巫女として・・・
おまけ　ラジオ予告＆ガイダンス

-声の出演-
覇王丸/中村大樹　ナコルル/生駒治美　リムルル/神谷けいこ　色/南かおり　柳生 鬄馬/渡辺健
牙神 幻十郎/コング桑田　羅陀羅/真砂勝美　大僧侶/秋本洋介　おやじ/須子田峯雄
密使/飛鳥紅一　遊郭の女/竹間千ノ美　門番/小林和美　ナレーション/大木民夫

CD 98.3.4 ON SALE

-Fantastic Character Series-

個人教授/毎日コミュニケーションズ

CD:PCCB-00304　¥2,548(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

家庭教師となって教え子を育成する「個人教授」オリジナルサウンドトラック。オープニング（歌：藤野かほる）そしてエンディング（歌：菅原祥子）曲を、CDでしかきけない完全フルヴァージョンで完全収録、そしてフルアレンジしたゲームオリジナルBGMを収録！12Pオールカラーブックレット付。

CD 98.3.18 ON SALE

-Fantastic Character Series-

悠久幻想曲 2nd Album/メディアワークス

CD:PCCB-00308　¥2,548(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

シリーズ最新作「悠久幻想曲２」が遂に登場。
タケカワユキヒデ、飯塚雅弓（声優）、清水夕紀美（アイドル）、田中理恵（オーディションにて選抜）が歌うSS＋PS版のオープニング／エンディングのVOCAL曲をゲームできけないアルバムのみのフルコーラスで収録、ゲームオリジナルBGMをリマスターして収録したオリジナルサウンドトラック！

CD Single 98.3.18 ON SALE

星空のメロディー/生駒治美、神谷けいこ

CD Single:PCDB-00008　¥1,050(税込)

生駒治美（ナコルル）、神谷けいこ（リムルル）の関西弁トーク炸裂で大人気「ねおちゅぴ」の主題歌、遂に完成！！　番組オープニング曲（インスト）に、2人のボーカルによるイメージソング、エンディングテーマと、豪華3曲立て！　さらにメッセージトークも収録されてちゅぴーっなシングル。買わないとおっしおきだー！



<収録曲>
1.ねおちゅぴ　メッセージ入りオープニングテーマ／2.星空のメロディー
3.ねおちゅぴ No.1／4.星空のメロディー（カラオケ）

「ねおちゅぴ」好評放送中!パーソナリティー:生駒治美、神谷けいこ
ラジオ日本(1422kHz)/東海ラジオ(1332kHz)/ラジオ大阪(1314kHz)

CD 98.3.18 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

ブレイジングスター/夢工房

CD:PCCB-00306　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

大好評の横スクロールシューティング「ブレイジングスター」から、オリジナルBGM集が早くも1500シリーズで登場！S.E.コレクションの他、未使用曲もボーナス収録されてシューティングフリーク納得の1枚。解説書、楽譜付き。



<収録曲>
ORIGINAL BGM　/BONUS TRACK: 未使用曲　/S.E.COLLECTION

CD 98.4.1 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

THE FALLEN ANGELS 堕落天使/彩京

CD:PCCB-00305　¥1,529(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

3/4月放送予定のラジオドラマは「悠久幻想曲 2nd Album」

CD 98.4.1 ON SALE

-RADIO DRAMA-

悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.1

/メディアワークス

CD:PCCB-00305　¥1,529(税込)

連載　シミュレーション・ゲームの世界

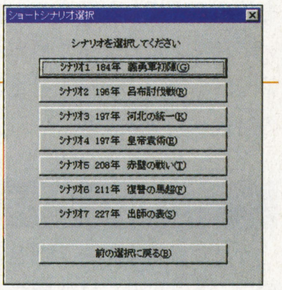
三國志VI 徹底研究 その2



光栄
- Windows95/WindowsNT4.0
- 13,800円
- 3月13日発売
- 光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

文／源　康史

第一章　シナリオを把握する！



三國志は2世紀から3世紀の約100年間の中国大陸を舞台にしています。そのためシナリオも数多く用意されています。『三國志VI』では従来のシリーズ同様の『通常シナリオ』に加え，特定の群雄を操り，シナリオごとに設定された勝利条件をクリアする『ショートシナリオ』を新たに選べるようになりました。両シナリオ合わせて14個のシナリオを楽しむことができます。

通常シナリオ1（184年）黄巾の乱

後漢末期，皇帝は権威を失墜し，朝廷は十常侍と呼ばれる10人の宦官が実権を握っていました。そのため，汚職が蔓延し，清廉な官吏は追放されるなど，長きにわたって民衆は苦しむことになりました。そんな頃，張角という人物が南華老仙より『太平要術』3巻を授かり，病に苦しむ民衆を救っていき，農民を中心に急速に支持を高め，ついには信徒50万人を従えて一斉に蜂起し，後漢王朝打倒を目指しました。皆頭に黄色い布をまとっていたため，黄巾党と呼ばれ，豫州や青州など各地を転戦し，その規模も肥大化していきましたが，それが災いしたのか略奪集団と化し，当初の志を失っていきました。これに対し，朝廷は各地の刺史·太守に黄巾討伐の勅令を出し，朝廷直属の官軍として曹操らを派遣しました。

通常シナリオ2（189年）董卓の野望

黄巾の乱は曹操·袁紹らの活躍により平定されましたが，霊帝の崩御により，後継者を巡って，霊帝が託した劉協を擁する十常侍と，劉弁を擁する外戚の何進が対立し，その結果共倒れしてしまいます。何進が宦官殲滅を狙って呼び寄せた群雄のうち，西涼の董卓はその隙をついて何進の残兵や対立した群雄丁原の兵を吸収し，そのうえ劉弁を強引に退位させ，後に皇太后の何氏と共に謀殺。新たに即位させた劉協の後見人となることで確固たる地位を築きます。これに対し，董卓に寝所の出入りが許されるほど信用を得ていた曹操は司徒の王允と謀り，暗殺を企てますが，失敗し，故郷の陳留に逃亡します。曹操は偽の天子の密詔を各地の群雄に配り，反董卓連合軍を組織し，袁紹を盟主に，董卓に対抗しました。



▲大賢良師と号した張角は天公将軍を名乗り，弟の張宝·張梁共に黄巾党を築く



◀曹操は王允より預かった名刀『七星の剣』を預かり，董卓暗殺を企てるが……

ショートシナリオ1（184年）義勇軍初陣

幽州の片田舎で筵や草鞋などを作って細々と生計を立てていた若き劉備。幽州刺史の劉焉の義勇軍募集の立て札をきっかけに張飛·関羽と出会い，意気投合し，桃園にて義兄弟の契りを結ぶと，義勇軍への参加を決意しました。地元の勇士·若者を率い，劉焉の元に参じると，同じ姓であることから，格別の扱いを受けました。そして将軍鄒靖に従い，幽州一帯の黄巾党の賊将·程遠志を討伐するために前線へと身を投じていきました。このシナリオでは，劉備は群雄として登場し，薊·南皮の地を得るか，程遠志を斬ることがクリア条件となっています。



▲桃園の誓いは正史では登場しないが，似たようなことは行なわれたと思われる

通常シナリオ3(194年)群雄割拠

専横を極めた董卓も，王允・呂布によって謀殺され，一時の平和が訪れました。しかし，董卓配下の李傕らに破れ，王允は殺され，呂布も逃亡を余儀なくされました。その頃，各地の群雄は着実に地盤を固め，中でも曹操は黄巾賊の残党を吸収し，前歴に関係なく幅広く人材を募ったため，国力・軍事力ともに飛躍的に上昇していきました。渤海の袁紹も冀州を乗っ取り，名門の袁家の名の下に広く人材を集め，一大勢力に成長していきます。劉備も陶謙に徐州を譲られ，ついに一州を治める立場となります。曹操の隙をついて濮陽を乗っ取った呂布，袁紹の異母弟である南陽の袁術などまさに群雄割拠の時代への突入です。

通常シナリオ4(200年)河北争乱

献帝を擁する李傕らは派閥争いによって乱れ，献帝はその隙をついて都の長安を脱出し，曹操を頼ってきました。曹操は丁重に皇帝を出迎え，司空に任じられ，李傕らを討伐し，さらに徐州の呂布を粉砕することで，揺るぎなき地位を確立しました。その頃，淮南の袁術は孫策より預かった玉璽を利用して皇帝を自称しましたが，時勢が許さず，自滅への道を歩むことになりました。玉璽と引き替えに兵を授かった孫策は揚州呉郡を中心に快進撃を続けていました。そんな中，かつての旧友であった曹操と袁紹は不仲となり急速に対決の機運が高まっていきました。果たして河北での争乱を勝ち抜き，華北を物にするのは曹操か？袁紹か？

ショートシナリオ2(196年)呂布討伐戦

許昌に献帝を迎え，都と定めた曹操は豫州・兗州を中心に地盤を固めていました。かねてより目障りだった劉備とその庇護下にあった呂布をまず二虎競食の計により，劉備との共食いを謀りました。続いて駆虎呑狼の計によって，呂布に劉備の留守中に徐州を乗っ取らせるよう謀りますが，どちらも妙な縁で再びくっついてしまい，結果的に失敗に終わってしまいました。その後曹操は徐州を追われた劉備を迎え，豫州牧と任じ，共同して呂布の討伐にあたり，曹操自らも出陣しました。かつての軍師陳宮，後の名将張遼を配下に従える呂布軍は決して侮れません。勝利条件は呂布を斬る，または小沛，下邳・寿春を含む12の都市を支配下に置くことです。

ショートシナリオ3(197年)河北の統一

中原（都を中心とした一体）では曹操が地盤を固める一方，河北では，冀州を治める袁紹と幽州を治める公孫瓚が激しい戦いを繰り広げていました。この時期，公孫瓚は袁紹をも凌ぐ実力があり，決して侮れる存在ではありませんでした。公孫瓚の得意の白馬の陣は無敵とされ，それを破るのは至難の技ですが，背後で着実に力をつける曹操に対抗するには河北の統一は必要不可欠です。四世三公（四代続けて三公，司徒・司空・大尉を輩出した）の名門である袁紹は後顧の憂いを断つことができるか？勝利条件は公孫瓚を斬ること，襄平・北平・薊・南皮・鄴・平原・北海・晋陽の8都市を支配すること，または司空以上の官爵を得ることです。



▲曹操は才幹を生かし，一大勢力を築く



▲官渡の戦いに向けて，軍議を進める曹操



▲献帝を擁護した曹操は許昌へ遷都する



▲北平の公孫瓚と全面対決を臨む袁紹陣営

中国略年表

中国：西周／東周（春秋・戦国）／秦／前漢／新／後漢／魏・蜀・呉／西晋

- 前一〇〇〇頃　商（殷）滅亡
- 前七七一　諸侯割拠する
- 前五五二　孔子誕生
- 前四五三　晋の分裂　戦国時代始まる
- 前二二一　秦の始皇帝が中国統一
- 前二〇二　劉邦漢を興す
- 八　王氏前漢を滅ぼす
- 二五　光武帝漢朝復興
- 一八四　黄巾の乱勃発
- 二二〇　魏の曹丕が即位
- 二八〇　晋が全土統一
- 三〇〇　八王の乱勃発

日本：縄文時代後期／縄文時代晩期／弥生時代前期／倭の奴国王入貢

通常シナリオ5(207年)臥龍と鳳雛

曹操は兵数において不利と言われた官渡の戦いに勝利し，その勢いで袁紹を滅ぼし，烏桓征伐によって，華北を統一し次の標的として劉表の治める荊州を狙っていました。その頃劉備は劉表の下で客将として，新野に拠点を構えていました。荊州は平和で，それまで連戦続きだった劉備の気分もすっかり緩んでいたとき，水鏡先生と呼ばれる司馬徽という人物に出会います。司馬徽は劉備の周りに人なしと評し，軍師を迎えるよう勧めます。そして荊州には臥龍・鳳雛の道号を持つ有能な人物がいると教えられますが，隠者として暮らしている2人を気遣ってか，結局笑ってごまかすだけで，どこの誰かは分からずじまいでした。

ショートシナリオ4(197年)皇帝袁術

袁術はかつて孫堅を勢力下に置いていた縁から，孫堅亡き後息子の孫策を養っていました。孫策が成長すると，孫堅時代からの重臣らが独立を勧めてきます。孫策は孫堅がかつて洛陽の古井戸から入手した玉璽を質に袁術から兵馬を借り，独立しました。この玉璽を口実に袁術はついに皇帝を名乗り，仲氏と号しました。袁術は司空袁逢の子で，名門出身。勢力も南陽の袁術・淮南の袁術と言われるだけあって広範囲にわたっていましたが，贅沢がたたり，わずか2年で財政困難に陥ると，曹操軍に大敗し，袁紹に帝号を奉り，寿春を脱出しますが，曹操軍の追撃の前に絶望し，吐血して果ててしまいます。勝利条件は帝都を築き，かつ4都市を支配下に置くことです。

通常シナリオ6(219年)漢中王劉備

荊州では劉表の後を継いだ劉琮は曹操の荊州征伐に降伏し，劉備は劉表の長男劉琦を頼って江夏に逃亡します。その頃，江東では孫策が早逝し，弟の孫権が後継者となっていました。諸葛亮は外交の使者として江東に渡り，孫権陣営で降伏論を唱える家臣らを説き伏せ，曹操との全面対決に持ち込みました。赤壁の戦いに勝利し，劉備はどさくさに紛れて荊州を手中にし，続けて劉璋の治める益州に漢中の張魯を撃退する約束で進入し，そのまま益州を奪ってしまいます。これで劉備は華北の魏の曹操，江東の呉の孫権と共に一大勢力となり，ついに天下三分が実現しました。そして曹操の魏王に対抗し，漢中王を名乗りました。

ショートシナリオ5(208年)赤壁の戦い

曹操は丞相に任命され，次の矛先として荊州，そして江東を照準に定めました。荊州を支配下に置き，劉備を散々に破り，江東の孫権は降伏か，徹底抗戦か選択を迫られることになりました。孫権は曹操軍100万に恐れをなし，降伏を考え，多くの重臣も降伏論を主張していました。しかし，劉備の使者として派遣された諸葛亮が軍の重鎮周瑜を説き伏せ，孫権も意を決し，徹底抗戦の道を選びました。かくて曹操率いる100万の大軍と，周瑜率いる10万の軍は長江を挟んで対陣し，水上戦による決着をつけることになりました。もし孫権が負ければ，それは滅亡を意味します。勝利条件は孫権を操り，曹操の支配する江陵を支配すること，または曹操を斬ることです。



▲劉備に足りない人材。それは軍師だ！



▲漢中王は漢の創始者劉邦も名乗っていた



▲皇帝即位に支持した張勲は大将軍となる



▲単身呉に乗り込んだ孔明。説得なるか？

五胡一六国　北魏　東魏　北斉　西魏　北周　隋　唐　遼　金　元
東晋　宋　斉　梁　陳　五代十国　北宋　南宋

- 三〇四　匈奴の前趙成立
- 三一七　元帝が晋王朝復興
- 四二〇　東晋滅亡
- 四三九　鮮卑の北魏華北統一
- 四七九　宋滅亡
- 五〇二　斉滅亡
- 五五七　梁滅亡
- 五七七　北周が北斉を滅ぼす
- 五八九　楊堅が全土統一
- 六〇七　日本より派遣　小野妹子
- 六一八　唐の李淵即位
- 六三〇　第一回遣唐使（日本）
- 六九〇　則天武后が帝位簒奪
- 九〇七　唐の滅亡
- 九一六　契丹の遼の成立
- 九七九　宋がほぼ全土統一
- 一一一五　女真族の金成立
- 一一二七　南宋が南京で成立
- 一二七四　元寇（文永の役）
- 一二七九　モンゴル族の元が全土統一
- 一二八一　元寇（弘安の役）

大和時代　奈良時代　平安時代　鎌倉時代

通常シナリオ7(234年)星落五丈原

荊州は劉備配下の関羽が治めていました。しかし，関羽の態度が災いし，孫権との同盟は破棄されてしまい，魏と結んだ呉によって関羽は滅ぼされてしまいます。その後，魏の曹操は没し，献帝から禅譲(ぜんじょう)を受けた曹丕(そうひ)は皇帝となりました。これに対し，劉備も蜀の皇帝を名乗り，関羽の復讐戦と称して，呉に攻め込みますが，大敗し，白帝城にて没します。後事を託された諸葛亮は南蛮(なんばん)を平定し，『出師(すいし)の表(ひょう)』を奉って，魏に対して連年兵を繰り出しました。しかし勝つことができず，五丈原(ごじょうげん)にて，魏の総大将司馬懿(しばい)と対峙するも，持久戦の前に諸葛亮はついに力尽き，陣没してしまいます。後を託された姜維(きょうい)は諸葛亮の遺志を継ぐことができるか？

ショートシナリオ7(227年)出師の表

蜀では既に劉備・関羽・張飛の3兄弟の姿はなく，諸葛亮は新帝劉禅(りゅうぜん)に『出師の表』を奉って，全土統一を誓いました。まず後顧の憂いを断つために，南蛮の征伐を敢行し，成功させます。その頃，魏では文帝曹丕が早逝し，若き曹叡(そうえい)が即位していました。諸葛亮はたび重なる出征で国境を脅かしましたが，事は成らず，街亭(がいてい)の戦いでは，魏の張郃(ちょうこう)の前に大敗し，望みを断たれてしまいます。この戦いで先鋒を務めた馬謖(ばしょく)を泣く泣く斬り捨てたことから，『泣いて馬謖を斬る』という故事が生まれました。はたして諸葛亮は先帝の遺志である北伐を成功させることができるか？勝利条件は長安・漢中・成都(せいと)を含む12都市を支配下に置くこと，曹叡を斬ることです。

ショートシナリオ6(211年)復讐の馬超

西涼の太守馬騰(ばとう)は劉備・董承(とうじょう)らと共に曹操暗殺計画に荷担していました。これに気付いた曹操は董承を処刑，馬騰も孫権討伐を名目に都におびき出され，斬首されてしまいます。馬騰の長子馬超(ばちょう)は憤慨し，復讐を誓って韓遂(かんすい)と共に長安を占拠し，魏を脅かしました。これに対し，呉の征伐中だった曹操も矛先を変えざるを得ませんでした。実際は馬超の反乱に対する連座で，都で従事していた馬騰が処刑されたというものでした。その後奮戦しましたが，賈詡(かく)の離間の計にはまり，陣中は混乱し，曹操軍に攻め込まれると，馬超は西へと落ち延びていきます。勝利条件は曹操を斬ること，または長安(ちょうあん)・洛陽・許昌を支配下に置くことです。

―新群雄を作ろう！―

ユーザーが独自に作ることができる新群雄の存在も健在で，性別・血縁関係など細かい設定もできますので，自分自身を三國志の世界に登場させたい人は是非とも利用してみましょう。また，中国全体の流れについては下記年表を参考にしてください。



▲孔明の北伐も陣没により失敗に終わる

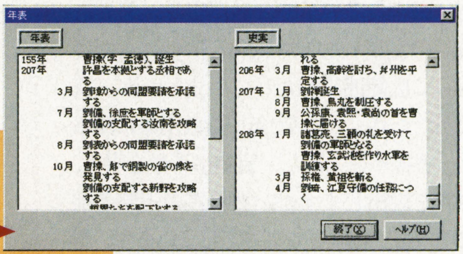


▲わざと誘いに乗った馬騰だったが……



▲激しい攻防戦の末，孟獲(もうかく)は臣従する





▲プレイの軌跡を確認することができ，実際の歴史も同時に参照することができる。史実どおりにプレイするか，それとも？

元	明	清	中華民国	中華人民共和国

- 一三五一 紅布の乱勃発
- 一三六八 明の朱元璋が即位
- 一四〇一 足利義満より遣使
- 一五八三 女真族のヌルハチ挙兵
- 一六一六 ヌルハチ清を建国
- 一六四四 明の滅亡
- 一六六一 清の全土統一
- 一六八三 台湾平定
- 一七二〇 チベット平定
- 一八四〇 アヘン戦争
- 一八八四 清仏戦争
- 一八九四 日清戦争
- 一九一一 辛亥革命
- 一九一二 清の滅亡
- 一九三二 満州国成立
- 一九三七 日中戦争勃発

鎌倉時代	室町時代	戦国時代	江戸時代	明治	大正	昭和	平成

第二章 戦争の流れを把握しよう!

三國志において，戦闘は内政・外交に比べ，比重はかなり大きくなっています。三國志Ⅵでは従来のターン制(交互に入力したコマンドを実行)ではなく，あらかじめ入力したコマンドを同時実行するという同時プロット制を採用しています。そのため戦略的要素はより重要なものとなり，よく考えて実行しないと，空になった兵糧庫を奪われることもあります。

出陣

戦争は1都市から最大5人の武将を任命し，最高10万人まで兵を動員できます。その中から1人だけ軍団長を選びますが，将軍位が高く，統率力の高い者が適任です。さらに参軍を任命すると，軍団長の元でさまざまな計略を行なってくれます。さらに最高10万人の増援軍を繰り出すことも可能です。





軍議

近隣の勢力が兵を動かしたという情報を得られると，軍議フェイズが回ってきます。諜報官に有能な人物を任命しておくと，いち早く情報が得られます。遠征して城も空にした場合も事前に情報をキャッチしていれば遠征を取りやめることもできます。もし情報を把握していない場合は迎撃もできず，籠城するしか道がありません。

野戦・籠城戦

戦場は，他勢力に攻め込んだ場合，情報がキャッチされ，敵が攻撃してきた場合は近隣の戦場，キャッチされていない場合は籠城戦となります。部隊ごとのに行軍方法，矢の種類を指定し，方針を伝えれば，自動的に行動してくれます。さらに行軍ルートや計略，一騎打ち，城門破壊など個別に細かい命令（伝令）を出すことができます。



一騎打ち

戦の華である一騎打ちは，敗れればその武将の率いる部隊が離散してしまいます。習得している作戦で必殺技は側面攻撃に弱いなどの相性があり，作戦の組み立てかたによって戦況は大きく変わります。





戦後処理

戦いに勝利すると，戦闘中に捕虜にした武将の処遇を決めなくてはいけません。登用して配下にしてしまうのが通常ですが，登用を拒む者は解放して，主人の元に返すか，捕虜とし，根負けするのを待つか，斬首するか選択できます。捕虜にした場合は敵陣営より返還を求めてくる場合もあります。

第三章 コマンドを使いこなす！

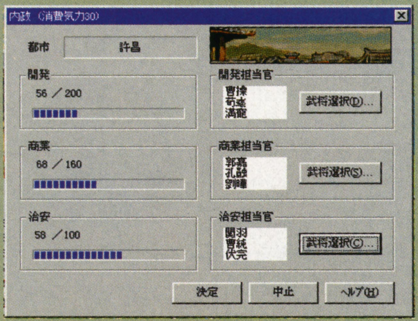
初めてプレイする人にとってやっかいなのが，数多く用意されているコマンド群です。しかし，それぞれのコマンドの役割は明快で決して複雑なものではありません。ここで紹介するコマンドは本拠と定めている都市でのみ全コマンド実行でき，その他の都市では内政・軍事・移動のみ，異民族の都市では軍事の一部・移動しか実行できません。

人事

人事では，野に埋もれている未発見武将の捜索（そのまま登用する場合もある），在野武将や他勢力の武将の登用，そしてアイテムの授与や没収を行なうことができます。長期捜索させると一騎打ち作戦を習得する場合もあります。

内政

兵糧の収穫に関係する開発，金の収入に関係する商業，民の掌握に関係する治安にそれぞれ3人ずつの武将を任命できます。治安だけは統率・戦闘の高い者が適任です。



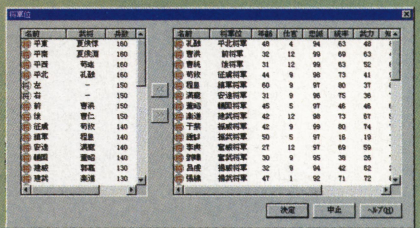
軍事

軍事では，出陣の他に，正規軍に対してさら増援軍を送ったり，徴兵したり，民から金兵糧を搾取する略奪，そして自都市の周りににあらかじめ罠を仕掛けることができます。



任免

任免では様々な助言をしてくれる軍師，自勢力の都市の責任者である太守，将軍位，情報収集する諜報官をそれぞれ任命でき，武将も解雇もすることができます。将軍位は群雄の官爵が高いほど，より高い地位を任命できます。



移動

将兵の移動と武将の移動ができます。武将のみの移動の場合は，補給線のつながっている自都市であれば原則的にどこにでも移動可能です。武将と一緒に兵を移動する場合は隣接都市のみに移動可能です。

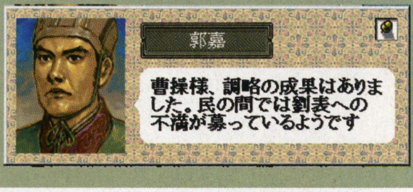
外交

外交では同盟，進物の友好に関係するコマンドの他に，共同作戦を取る共同，従属・降伏を勧める勧告，そして捕虜武将の返還や同盟関係や従属関係を破棄することができます。



計略

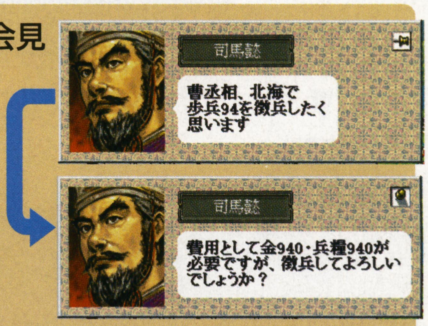
計略では，戦闘中の寝返りを約束する作敵，他勢力の太守を独立群雄とさせる駆虎，戦闘中都市の住民に内乱を起こさせる扇動，民や武将を惑わす流言，配下武将を敵陣営に忍び込ませる埋伏を実行できます。



特別

兵糧の取引，配下武将との会見，本拠の移転が可能。皇帝を擁している場合のみ，他勢力に対して討伐令を出せる官爵，皇帝への謁見が実行可能です。

会見



謁見



三國志VI豆知識

- 三國志VIの流れは国政一軍議一戦闘の各フェイズで構成されています。軍議フェイズは情報力のある勢力にしか回ってきません。
- 州刺史と州牧のちがい。刺史が郡太守を管理するだけの立場だったのに対して牧は州全体を内政・軍事両面において完全に支配する立場です。刺史は監視が主任務であるため，官位は軍事力のある群太守より下だったのです。
- 宦官とは，男性シンボルを捨てることで，原則的に皇帝以外の男子は禁制である宮廷内に仕えている官吏です。

第四章 三國志の原典に迫る! 第2回

三國志といえば『三國志演義』を指すものが一般的ですが，日本では演義の訳本はそれほど読まれていないようです。

それは日本には演義を元にした数多くの三國志が存在するからでしょう。今月は，その演義や映像における三國志事情を探っていきます。



◀文間祥介氏翻訳の「三国志演義」。訳本は出版社によって翻訳者が異なる場合がある

演義から派生した三國志

小説『三國志演義』は，作者羅貫中の生きた世相（明代）が反映されていますので，明らかに疑わしい場面もありますが，それもまた面白さの一つです。あくまで小説なのですから，事実かどうかについて問うのは愚問なのです。中国の民衆にも高い支持を得て，現在では演義の内容を事実として考えてしまう人も少なくないほど浸透しているそうです。これは，演義を直接読むというより，親から子へ，子から孫へと長い間伝承されてきたのが要因といえます。三國志は日本でいうおとぎ話のような存在なのです。その日本へは江戸時代になってから入ってきて，密かなブームとなりました。戦国時代から中国の故事や戦略は日本でも浸透しており，今さらながら中国の偉大さを感じますね。中国でも三國志人気から派生して，北宋の宋江を中心とした反乱を描いた『水滸伝』が誕生しました。反乱こそ事実であるものの，その内容のほとんどが創作による小説となっています。

日本でも水滸伝は人気があり，横山光輝氏の劇画でお馴染みですね。日本で三國志の人気を決定的としたのは，なんといっても大正から昭和へと活躍した吉川英治氏の三國志です。その後の多くの三國志小説や評論本を執筆した先生方も皆影響されたと聞きます。柴田錬三郎氏の通称柴錬三國志，横山光輝氏による劇画三國志，陳舜臣氏による秘本三國志……など，日本では様々な三國志の小説・漫画が独自の視点で描かれていますが，いずれも三國志演義を母体としています。

三國志の正史は筑摩書房から文庫版が，演義は平凡社などから訳本がそれぞれ発売されているので，興味のある人はぜひ一読してみましょう。両方読めば正史と演義のギャップを楽しむこともできますよ！

映像に見る三國志の世界

三國志は書籍にとどまらず，映画でも中国や香港で数多く公開されてきました。しかし，大長編であることと，10万人もの人が登場するストーリーがネックで，三國志全体というより，部分部分のエピソードを膨らませた内容がほとんどでした。そんな中，日本で人気があったのはNHK教育で放映された『人形劇三國志』 巧みな人形さばきと演出で，見事に三國志演義を再現しました。もちろん連続ドラマの方式で長期間にわたって事細かに放映されたので，これで三國志を学んだ人も数多くいると思います。

しかし，映像化された三國志で群を抜いているのが，中国大河ドラマ『三国演義』です。壮大なストーリーを余すことなく再現し，武将もほとんど網羅し，戦場の描画も万単位のエキストラによって見事に再現されました。中国では大人気を博し，放映時間帯に外を歩く者がいないほどでした。日本でも吹き替え版がNHK-BSで放映され，人気沸騰，全約100話という長編ながら，何度も再放送されました。中国の大河ドラマは日本のドラマにはない独特の雰囲気がありますので，ぜひともチェックしておきたいですね。

読者コーナー募集！

三國志Ⅵの㊙情報やイラストなどを募集しています。好きな武将への想いを綴ったお手紙もお待ちしています。どしどしご応募ください！

コラム 今月の一冊！

光栄から刊行されている『爆笑三國志』シリーズ。ジャンルは評論本として位置付けられますが，その内容は本格的でありながらタイトルの“爆笑”が示すとおり，とっつきやすく，かつ内容も大変充実しています。これから三國志を読む人，既に三國志を熟読済みの人，どちらも楽しめること間違いなしです。爆笑三國志は全6巻，爆笑クイズ三國志が全4巻，そして爆笑三國志人物事典が発売されています。また，『歴史ポケット・シリーズ』として，文庫本サイズでの軽装版『爆笑三國志1 蜀将編』も3月に発売されます。爆笑三國志の6冊の内容をキャラクター別国別に再編成されています。



▲幅広い層に人気のある爆笑三國志シリーズ。爆笑史記列伝など，他の歴史も爆笑をモットーに発売されています

光栄から人気シリーズが続々登場！

今月から来月にかけて光栄では新作の発売ラッシュと，ファンにはうれしい反面，どのゲームを優先させるか戸惑ってしまいます。ここでは発売間近の2作品を紹介してみましょう。

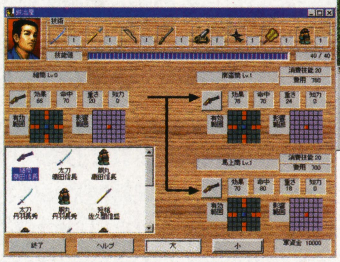
英傑伝シリーズ

織田信長伝

■SLG-RPG　■9,800円
■3月27日発売予定



▲信長は他を欺くために「うつけ」を装ったとも言われている



▶鍛冶屋で手持ちの武器・防具を技能に合わせて鍛えてもらおう

英傑伝シリーズ第4弾！

英傑伝シリーズは1人の武将の生涯を再現していくのが特徴となっています。今までのシリーズでは劉備，諸葛孔明，毛利元就が主人公として登場しました。

RPGのように武将を成長させていき，主人公の生涯に沿ったいくつものイベントをクリアしていく形で進行していきます。戦闘は武将ユニットを動かすタイプのため，戦略・戦術的な要素も十分に盛り込まれています。

『織田信長伝』では，信長が電撃的デビューを飾った桶狭間の合戦が最初の山場となります。史実どおり討って出て，奇襲により，戦場で今川義元を討ち取るか？それとも籠城してユーザー独自の勝利へと導くかは選択次第。このような仮想ストーリーの実現も英傑伝シリーズの醍醐味で，もちろん負けた場合のストーリーも用意されています。「もし…だったら」は歴史を語るうえではタブーとされますが，後世の我々にとっては一番面白いことでもあります。それを実現してくれるのが英傑伝シリーズ，『織田信長伝』。

RPG感覚で遊ぶことができるので，初心者でも安心して取り組めます。



▲戦場では，戦術が重要だ。よく考えてユニットを移動させよう

維新の嵐

幕末志士伝

■光栄　■SLG　■9,800円
■4月3日発売予定



▲街では徘徊することで，さまざまなイベントに出会うことができる



▲時には剣によって邪魔者を消さなければならない。土方は文武両道の人だ

維新の嵐についに続編登場！

『幕末志士伝』は，明治維新を控えた幕末を舞台にした歴史シミュレーション・ゲームです。リコエイション・ゲームという位置づけは同社の『大航海時代』でもお馴染みです。

プレイヤーは歴史に名高い薩長同盟など要所要所で活躍を見せた坂本龍馬，新撰組の副長として近藤勇らと共に最後まで新政府軍と戦った土方歳三のどちらかを選択できます。ゲームの目的は幕藩体制に変わる新たな政治体制を樹立することにあり，幕府擁護の佐幕派，天皇の復権を目指す尊王攘夷派，開国を目指す開国派など各地に散らばる重要な人物を，ある時は説得し，ある時は剣によって斬り捨てることで，統一した思想を築いていきます。カードバトルによる『説得』，戦略・戦術性の高い戦闘シーンを経てプレイヤーだけの幕末史が作れます。

前作からかなり間が開きましたが，選択できる主人公を絞ったことで，よりドラマチックになったといえます。有名声優による演出もされており，幕末マニアならずとも十分に楽むことができます。

▼維新の嵐では説得が最も重要だ。弁術を駆使して同志を増やしていこう



アドベンチャーゲームよ立ち上がれ

最近いまひとつ元気のないアドベンチャーゲームに喝を入れるべく，ベーマガ推薦タイトルを集めてみたのである。うむ。　（文／藪良小路）

「私に解けないAVGはない！」って誰が言ってたか覚えてる？

かつて大作ゲームと言えば，そのすべてが謎解きを楽しむ非リアルタイム形式の作品「アドベンチャーゲーム（AVG）」だった時代がある。筆者も小学生時代から，授業中に解法をあれこれと考えては，帰宅してから試そうと，思いついたすべてをメモにしていたものである。

やがて，ほどなく自由度を重視し，キャラに成長要素を持たせた「ロールプレイングゲーム（RPG）」が台頭しはじめた。AVGの側も体力ゲージや，ランダム要素の混じった戦闘を組みこんで，いつしかその流れに飲みこまれていった。そして，パソコン・ゲームの本流は「シミュレーションゲーム（SLG）」の支配するところとなり，AVGはますます衰退し，今日では月に数本が世に出されるのみである。

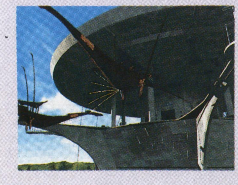
これは悲しい。AVGは，自由度こそ低いが，それだけストレートに，デザイナーとプレイヤーが闘う場を与えてくれるのである。「どんと楽しんでくれ！」というデジタル・コミックや，「どんな解きかたでもいいぞ，せいぜい楽しめ！」というRPGとは根本からちがうのだ。ちょっとした選択肢のミスによる「一発死に」が多いのもAVGの特徴だが，それはプレイヤーの道のりをただ困難にするのではなく，「この不注意野郎め！」とイヤラシくもあざわらっているのである。

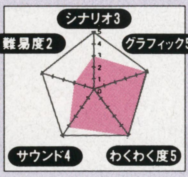
今回は最近の大作AVGを3本紹介する。どれも極端な個性を持っており，しかも遊びごたえのあるものばかりだ。下記には，新旧合わせて，ここ1年以内に発売された秀作を集めてみた。優れたAVGは歳月を経ても衰えず，そして，優れた小説と同様，何度でも楽しめるはずである。

編集部の独断によるAVGタイプ分析

編集部が自信と偏見を持って推薦する秀作の一覧。このジャンルならではの魅力を味わってほしい。

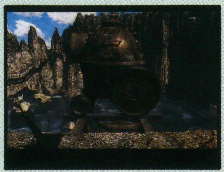
アトランティス The Lost Tales
■Windows95 ■Spike

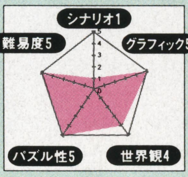




古代アトランティスを舞台に，さらわれた王女を救出する冒険劇。左右にグリグリ動く美麗グラフィックに加え，綿密な文献解析から生まれた世界設定が良い。

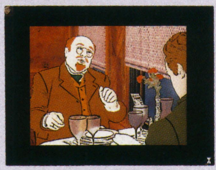
リヴン～シークェル・トゥ・ミスト
■ハイブリッド（Windows95&Macintosh） ■SMEインターメディア

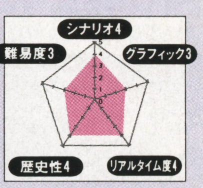




整然とした法則の支配する世界に組みこまれたパズルを解き明かしていくAVG。隠されたヒントを見つけ出す観察力と，それを総合する推理力がかなり必要だ。

ラスト・エクスプレス
■ハイブリッド（Windows95&Macintosh） ■ゲームバンク

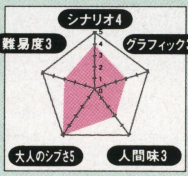




1914年のオリエント急行を舞台に展開するサスペンス。リアルタイムに行動する登場人物たちは，実際の役者の動きをもとにアニメーション化したもの。

サイキックディテクティヴ シリーズ
■Windows95 ■データウエスト

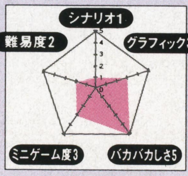




もとはFM-TOWNSなどで支持されたAVGシリーズがWin95で再登場。人の精神に入りこめる超能力を持った私立探偵が，現代日本で地味に活躍する。

モンティパイソンのホーリィグレイル
■Windows3.1&95, Macintosh ■ポニーキャニオン

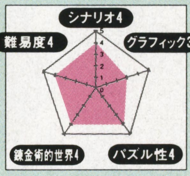




人気お笑い集団の映画をゲーム化した中毒まちがいなしの作品。映像だけでなく，さまざまなアイテムやイベントが随所に隠されている。くどさも秀逸。

ゾーク・ネメシス
■Windows95 ■アクティビジョン・ジャパン





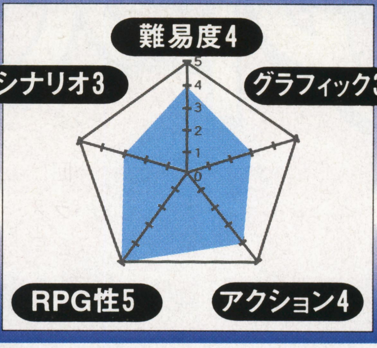
AVGの元祖『ゾーク』シリーズの1本。俳優を使った実写ムービーや屋内外のCGが美しいが，物語はかなり複雑。シリーズではめずらしく悪ふざけの要素がない。

ウイザードリー ネメシス アドベンチャー

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■9,800円 ■発売中

RPGの老舗『ウィザードリィ』シリーズに最新作が登場！ といっても今回はRPGではなくAVGなのだ。そこで，ジャンルの変更にともない内容がどうなったのか，細かく分析してみたぞ。（文／渡辺和歳）

■タイプ分析



RPGからAVGへ。これもまた『ウィザードリィ』のひとつだ

『ウィザードリィ』。この名前を聞いてピンとこないRPGファンはいないだろう。RPGの基礎を築き，同ジャンルの代表的作品とも言われるそのシリーズが，AVGという新たな地に足を踏み入れた。それがこの『ウイザードリー ネメシス アドベンチャー』（以下，『ネメシス アドベンチャー』）だ。

とはいうものの，世間一般で言われるアドベンチャーゲームのスタイルなのかというと，そうでもない。戦闘あり，ダンジョン探索ありと，3DRPGをほうふつとさせるようなシステムがたくさん盛りこまれたものになっているのだ。

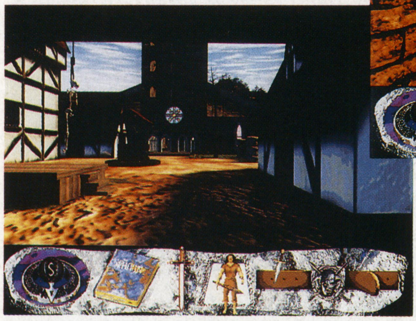
それに，AVGになりはしたが，『ウィザードリィ』らしさは失われていない。いつも死と隣り合わせの緊迫感や，だれもが頭を悩ませるほどの高い難易度といった特徴は，今回の作品でも健在だ。こういった点が好きで『ウィザードリィ』シリーズをプレイしていた人なら，この『ネメシス アドベンチャー』にもすんなり入れるだろう。

システムはというと，まず視点は主人公から見た3Dタイプ。メインウィンドウに表示された世界のなかを自由に歩きまわり，アヤシイ場所にカーソルを合わせてクリックし，発生するイベントをこなしていくことでゲームは進む。クリック・ポイントでは，カーソルの形が変化するので見のがすことは少ないハズだ。

そして，探索していると不意に訪れる戦闘。今回はリアルタイム制が採用されているので，今までとは少しちがった緊張感が味わえるぞ。また，敵のアニメーションが豊富で，これがグリグリとよく動く。画面が切り替わらずに戦闘となるシステムと相まって，本当に自分が戦っているような気分になれるのだ。

▼▶基本的なゲーム画面。冒険の舞台は，町のなか，外，ダンジョンと，バラエティに富んでいる。リアルタイムで進行するため，どんな場所でも気を抜いてはいけないのだ





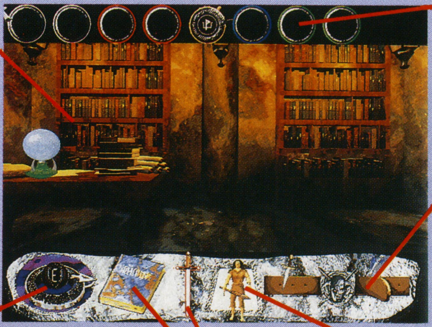


◀カーソルが手の形になったら，即クリック。アヤシイところではカーソルを細かく動かしてみよう



▲ハデではないが，イメージに合ったムービーが随所に挿入される。もちろん会話シーンもアニメーションするぞ

ゲーム画面



メインウィンドウ
ゲーム中のすべての表示は，この画面で行なわれる。基本的に，ここをクリックしてゲームを進めていく。

呪文
アミュレットを使用すると，ここで選択しておいた呪文が発動する。

レディベルト
緊急時に使うアイテムを，ここにつける。クリックするとステータス画面に。

コンパス
主人公の向いている方角を示す。クリックすると，今まで自分が歩いたところを表示するマップ画面となる。

ログブック
主人公の日記。重要なセリフを聞きのがしても，これを読めば大丈夫。

戦闘モード
クリックすると戦闘モードに。戦闘中は移動できないので要注意。

自分
アイテムなどを自分に使うときは，使用するものを選択後ここをクリック。

今までのシリーズ作との相違点を研究

●システム

『ウィザードリィ』といえば「ひたすらキャラクターを成長させていく」といったイメージがあるだろうが，今回はレベルの概念と，それにともなうパラメータの成長が削除されている。が，武器に種類別熟練度というものがあり，戦闘をこなしていくほど有利になるというRPGらしい点は，わずかだが残されている。

ほかの大きな変更点といえば，クラス（職業）の概念がなくなり，代わりにランクと呼ばれるものが加わったこと。ただし，ランクは，クラスのように特殊能力が備わるものではなく，今現在の自分の能力を総合評価した，レベルのようなものだ。

また，移動方法は，一般的なAVGのように「指定した目的地に一気に飛ぶ」ものではなく，1ブロックずつ歩いていくタイプになっている。このあたりも，しっかりRPGらしさを残しているようだ。



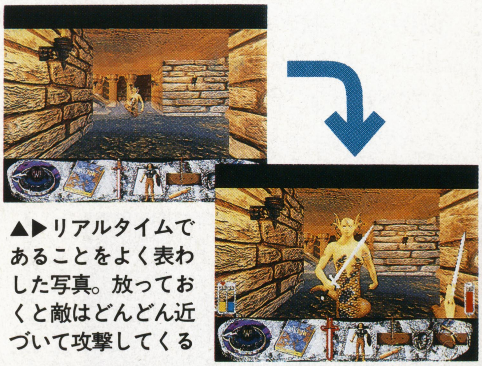
◀ほとんどのステータスは，アイテムによって変化する

●戦闘

戦闘シーンの大きな変更点は，リアルタイム制になったこと。これにより，敵の攻撃をタイミング良く盾で防いだり，スキを見つけて攻撃するなど，アクション的な要素が強くなっている。

しかも，リアルタイムなのは戦闘中だけではない。フィールド上でもつねに時間は経過しているので，自分が動いてもいないのに戦闘になることや，敵と戦っているあいだに別の敵に背後から攻撃されるなんてこともあるのだ。

これらの変更については賛否両論あるだろうが，より現実に近いリアルな戦闘になったことは確かだ。まとめてみると，前作まではメンバーの特徴を把握した戦闘の組み立てが，『ネメシス アドベンチャー』では瞬間的な正しい判断が重要になる，ということなのだろう。



▲▶リアルタイムであることをよく表わした写真。放っておくと敵はどんどん近づいて攻撃してくる

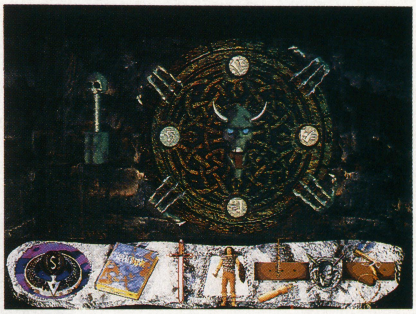
●その他

システムや戦闘以外の大きな変更点としては，以下の三つが挙げられる。

まず，多数用意されたイベントにより，ストーリーの流れがハッキリした点だ。随所にアニメーション・ムービーが使用されていることで，イベントのつながりもより明確なものになっている。

ふたつめは，「進みかたをまちがえたことによる一発死に」があること。たとえ直前まで体力満タンだったとしても，ワナなどを作動させると，即ゲーム・オーバーとなる。でも，これはAVGになった以上，当たり前とも言える変更だろう。

もうひとつは，完全に謎解きをメインとした展開になったということ。今までの作品も謎解きイベントがあるにはあったが，今回はほとんどそれだけでゲームが進められるようになったのだ。



▲戦闘よりも，イベントを進めることを考えてプレイしたほうがいいぞ

素朴な疑問に答えよう！ Q&Aコーナー

システムが大幅に変更されたことで前作までのノウハウが通じず，とまどっている人も多いことだろう。というわけで，『ネメシス アドベンチャー』をプレイした人が疑問に思うようなポイントをQ&A形式でまとめてみたぞ。

Q1 敵と戦って減ったHPを回復させるにはどうすればいいの？

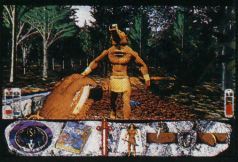
A1 待っていれば自然回復します。

『ネメシス アドベンチャー』はリアルタイム制のゲーム。それは戦闘時以外でも同様だ。ゲーム中は随時HPが回復していくので，敵に襲われる危険のない場所でじっとしていよう。

Q2 なかなか敵を倒せないのですが…

A2 急所を狙っていこう。

このゲームでは，やみくもに攻撃していても敵は倒せない。なぜなら，頭や胴といった急所を攻撃することで，はじめてダメージを与えられるからだ。さらに言うなら，タイミングも重要。できれば，避けられる心配の少ない，敵が攻撃に移る瞬間を狙っていこう。



▲急所攻撃では，このように敵がのけぞる

Q3 どうすればゲームが進むの？

A3 その場でできることをすべてやろう。

ハッキリ言って，このゲームはヒントが少ない（それが『ウィザードリィ』らしいのだけど）。ほとんどの謎は，直感的なひらめきによって解き明かさなければならないのだ。たとえば，ゲームのスタート地点の部屋。ここの地下では，正しい順序で四元素の巻物を取る必要があるのだが，たしかなヒントはナシ。あとは手探りで正解を見つけ出すほかないのだ。ほかの場所でヒントやアイテムがもらえる場合もあるのだが，基本的には，何かを発見したら，可能なことはすべて試しておくべきだろう。



◀ここがスタート地点となる「四元素の部屋」の地下。すべての順番を試そう

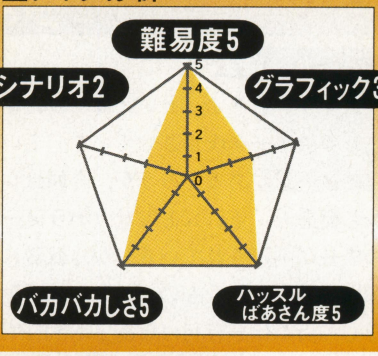
ディメンシア

〜グラニーのミステリーアドベンチャー〜

■アルファ・オメガソフト　■Windows95　■9,800円　■発売中

既存のゲームの世界観&常識からは，ちょっとはずれたようなAVGが発売されたぞ。万人受けするものではないかもしれないが，どこかズレたような感覚が好きな人だったらハマることまちがいナシだ。　（文／渡辺和歳）

■タイプ分析



ハッスルばあさん、洗濯機に乗って今日も行く

本作は，グラニーというおばあさんがウサギに奪われた料理本を取り返すため，さまざまな世界を冒険するアドベンチャーゲームだ。……というと何てことはないように思えるが，『ディメンシア』はそんなひとことで語れるほどなまやさしいものではない。ここでは『ディメンシア』がどれほど変わっていて魅力的なのかを，じっくり紹介していこう。

まず言っておきたいのが，本作はあらゆる設定がとんでもなくハチャメチャであるということだ（ホメ言葉）。それをよく表わしているのが，たとえば洗濯機での移動。ほうきに乗った魔女なら知っていても，洗濯機に乗ったばあちゃんなんかだれも見たことがないだろう。ほかにも，家のなかで牛がフロに入っていたり，人間を球にしたピンボールがあったりと，とにかく常軌を逸したスゴさなのだ。

そして，登場キャラクター。これも，金魚鉢をかぶったカウボーイやテロをくわだてる植物など，一度見たらもう忘れられないほどヘンなやつらばかりだ。なかでもヤバイのが，主人公のグラニーばあさん。プレイヤーの分身ともいうべきキャラなのだから……と思いきや，こいつが本当にとんでもない。建物は破壊するわ，気にくわないヤツはぶちのめすわと，料理本を取り返すためなら手段を選ばず，やりたい放題のすさまじさなのだ。

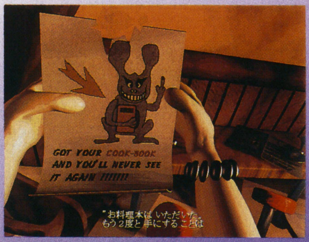
また，それら濃いキャラクターたちに似合った，独特のグラフィックも見のがせない。好き嫌いがわかれるだろうが，ただきれいなだけのグラフィックに飽きた人や，シュールなものを求めていた人にはピッタリだと思うぞ。



◀彼らがグラニーの家族。あしたはピクニックだと喜んでいるけれど……？

〜イントロ〜

料理本をもっとも大切にするグラニーは，うんざりする家族からのがれるため屋根裏で暮らしていました。グラニーの家族は，動物たちをいじめる天才なのです。ある日，動物たちへのいじめを阻止しようと決心した者がいました。グレートラビットです。彼は自分の世界を創り出し，グラニー以外の家族たちをその世界へと放り出しました。一方グラニーは，そのさいに大事な料理本を盗まれてしまいます。怒った彼女は，持ち物を下着につめこんで，グレートラビットの世界へと旅立つ決心をしました。家族よりも大切な「料理本」を取りもどすために……。



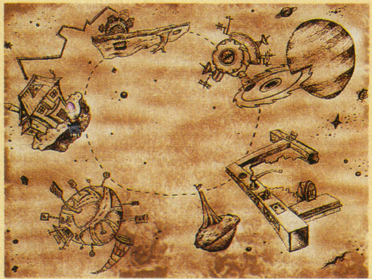
◀料理本を盗まれてしまった！　グレートラビットめ〜（血圧上昇中）

ワールドガイド

グラニーが旅する「グレートラビットの世界」は奇妙キテレツな世界。常識にとらわれていては，いつまでたってもクリアはおぼつかない。

冒険の舞台となるのは，独立した六つの惑星（家は惑星ではない気がするが，マニュアルにもそう書いてあるのでとりあえず）。ただ，惑星のなかにもいくつかの世界が存在しており，それらは自由に行き来ができる反面，フラグを立てていないかぎり意味のない場所にも移動できてしまうので，迷わないよう注意が必要だ。

さかさまワールド，ファンタジーワールド，ダークワールドなど，キミの感性をいたく刺激するような，バラエティに富んだ世界が待っているぞ。



◀これが世界の全体図。六つの惑星を駆けめぐれ



◀ピンボールのように弾かれて移動する「ダウンタウンワールド」



▶ゴミ処理専用のこんな惑星もある。とことんアンバランスな世界

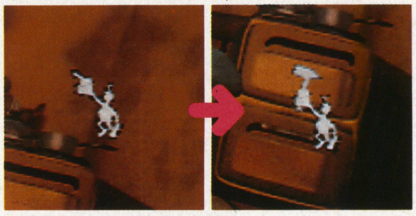
摩訶不思議なこの世界に慣れることが、クリアへのカギだ

さて，実際のプレイはどのように進めていけばいいのだろうか。じつは，これだと言いきれるほど決定的な攻略法はない。なぜなら，設定だけでなくゲーム自体も突拍子もない展開が多いからだ。

そんな『ディメンシア』の基本システムは，画面上をクリックして先に進んでいく，最近のAVGでは主流のタイプ。クリック・ポイントではカーソルの形が変わるので，基本的にはそういった場所をクリックすることでゲームは進行する。

では何がむずかしいのか。それはアイテムの使いかただ。『ディメンシア』は世界観が独特であるため，こちらの想像からかけ離れた方法でアイテムを使用することになる。たとえば，ハンガーをドアにはめて即席のワナを作ったり，水槽に入って水の中に潜ったり……。

とにかく，世界観を把握(はあく)すること。それさえできれば(かなりキツイと思うが)，クリアはそう遠くないハズだ。



▲クリック・ポイントでは，このようにカーソルが変化する。見のがすな！



▶棚にあるローションを牛が使っている！ 何とかして奪い返さないと……



◀なぜかあいている穴にカーペットをかぶせて，ワナを張ってやろう



▶動かしたゴミ箱の上に座って準備完了。牛め，いまに見てろ



▲牛がワナにハマった拍子に，ゴミ箱のフタが開いた。その勢いで棚までジャンプ！

ばあちゃんのメモリアルアルバム

いやー，本当にまいっちゃったよ。料理本を取り返しに行こうとしたら，大変な目にあっちゃって。でも，それなりにおもしろかったけどね。なに？ どんなことがあったのか知りたいって。うーん，どうしようかねぇ。え？ 色っぽいグラニーさんの姿をどうしても見たいだって。やだねぇ，この子は。仕方がない，特別大サービスだよ。とくと御覧なさいな。 (グラニー談)

走れ！



見てみなよ，この美しいフォームを。こう見えても，昔はカモシカのグラニーと言われたもんだよ（ウソ）。

ペッチャンコ？



なんで家のなかで恐竜に踏まれなくちゃいけないのさ。さすがの私も，あのときは死ぬかと思ったよ。

恐怖の回転扉



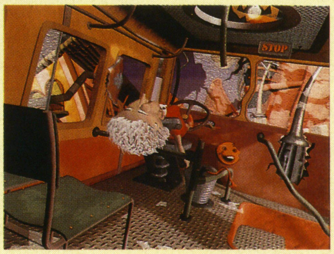
ジェットコースターに乗って，エキサイトしちゃったよ。え，そんなの見えない？ おかしいねぇ？

イエーイ



どうだい，このイカしたダンスは？ DJはヘタすぎると言ってたけど，まったく見る目がないねぇ。

お昼寝！



車のなかでついウトウトしちまったのさ。でも，たしか車を運転していたはずなんだけど……？

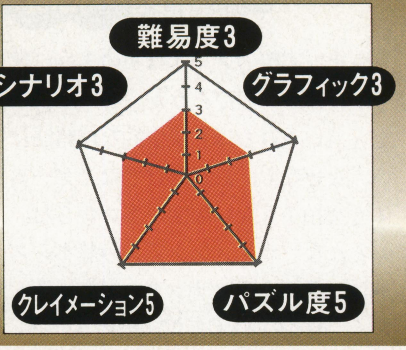
the Neverhood

ネバーフッド

■マイクロソフト　■Windows95
■オープン価格　■発売中

本格的なパズルの要素を取りこんだＡＶＧが登場。箱庭ファンタジーの王道を行くユーモアにあふれた世界観と，その設定を見事に盛り上げる秀逸なクレイメーションが魅力の快作だ。監修は，あのドリームワークス！　（文／林　秀人）

■タイプ分析

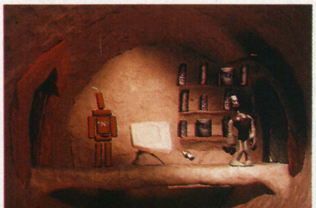


ネバーフッドって？

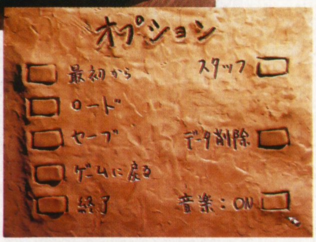


ネバーフッドとは，このゲームのタイトルであると同時に，すべてがクレイ（つまりは粘土のことだが設定上は似て非なる物質）でできた，ユーモアに満ちたファンタジックな世界のことである。プレイヤーは，未曾有(みぞう)の災厄によって大きくサマ変わりしてしまった世界を，あるべき本来の姿にもどすべく立ち上がった粘土世界のヒーロー・クレイマンとなって，数々のパズルにいどむことになる。

と，設定だけ聞くと，さほど目新しいものは感じないかもしれないが，特筆すべきは，全編にわたって使用されている洗練されたクレイメーション（粘土で作られたキャラクターが動くアニメ）。ムービーだけでなく，ゲーム全体がクレイメーションで成立しているというのは，おそらく初の試みだろう。そしてその監修には，あのスティーブン・スピルバーグ監督らが率いるドリームワークスが携わっているだけあり，試みは見事に成功している。ゲーム業界では，まださほど実績のないドリームワークスだが，今後は目の離せない存在になりそうだ。



◀ちょっとマヌケ顔だけど，これでも立派なヒーローだ



▶オプション画面もこのとおり粘土でできているぞ

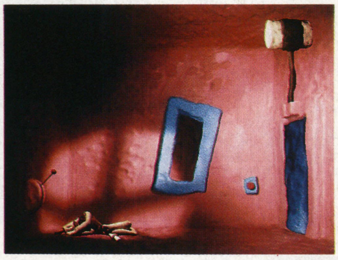
ナニはともあれ，とりあえずプレイしてみよう！



多くの優れたAVGがそうであるように，この作品にも解説など必要ないのかもしれないが，それでは私の商売あがったりなので，とりあえずは序盤の説明を。

物語は主人公クレイマンが部屋のなかで寝転がっているシーンからはじまる。プレイヤーの最初の仕事は，彼を起こしてあげること。カーソルをクレイマンのところまで持っていってクリックしてみよう。突然彼はむっくりと起き上がるはず。そこでこのゲームの基本原則をひとつ。「とにかく目立つものはなんでもクリックせよ！」。じつに単純明瞭であるが，本作においては重要である。

さて，クレイマンを起こしたら，さっそく，その原則にしたがって，部屋中のレバーやらボタンやらをさわりまくろう。試行錯誤の末，きっと部屋の外に出られるはずだ。ちなみに，ふたつめの部屋に奇妙な生き物（ハエ取り君という名前らしい）がいるが，その左側のハシゴは重要なので要チェック。



◀のんきに寝ているクレイマンをたたき起こして冒険に出かけよう！



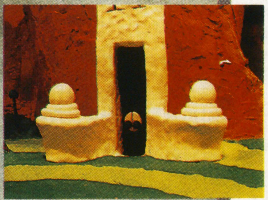
◀意味ありげにぶら下がった5つのリング。ハエ取り君をうまく移動して……

そしてトビラを開けると…

▶見渡すかぎり粘土ばかりの世界が広がっていた！

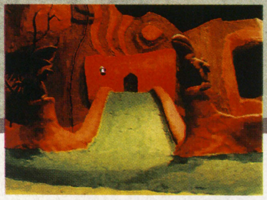


▼閉じた扉の上になにやら文字が見えるが……





▲怪しげな洞窟。この洞窟の向こうにはいったい何が……



◀粘土でできた太鼓橋というのも，思えば不思議な存在

ねんど世界のヒーローが活躍するクレイメーションを見てくれ!!

前のページでも少しだけ説明したが，この作品の魅力は，なんといってもクレイメーション。昨年公開され話題を呼んだ映画「ウォレスとグルミット」や，人気キャラクターの「PINGU」などですでにご存知の読者もいるかとは思うが，もしクレイメーション・ファンであるなら，ぜひとも本作をプレイしてみてほしい。感動することまちがいナシだ。



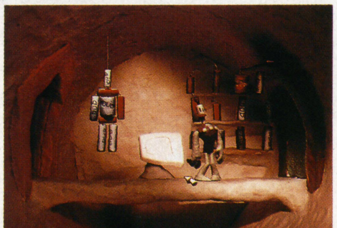
パズルは60種類以上もあるんだ！

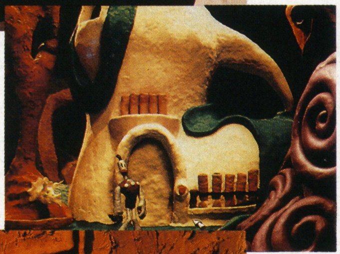
なんだかクレイメーションのことばかり書いてきたけれども，肝心のゲーム部分も，良く練り込まれている。

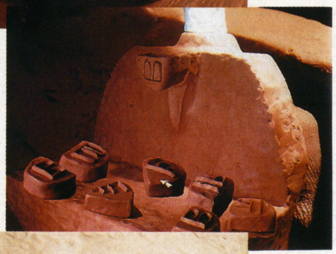
基本的に，このゲームはパズルを解いていくことで先に進める仕掛けになっているのだが，その難易度の設定もまた絶妙なのだ。ただ漠然とプレイしていたのでは解けないが，かといって不条理なまでに難解なパズルはひとつもない，といった具合にである。

ひとつだけアドバイスするなら，とにかくすべての出来事を記憶しておくこと。それはボタンを押したときに鳴った音かもしれないし，意味もなく浮かび上がったCGかもしれない。どんな細かいことであろうと忘れずにメモしておくと，思わぬところで役立ったりするのだ。それがどれだけうれしいことか，AVGファンにはわかってもらえると思う。

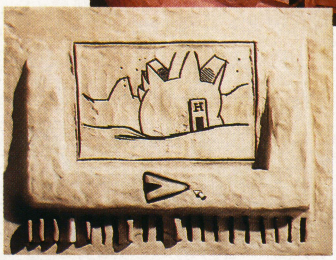

◀古典的な3×3のパズル。完成型はどこかで見てるハズ


◀人形と奥の棚を見比べてから，中央のパネルを操作すべし


▶パイプが並ぶ家。なかに入るには，ひとひねり必要だ

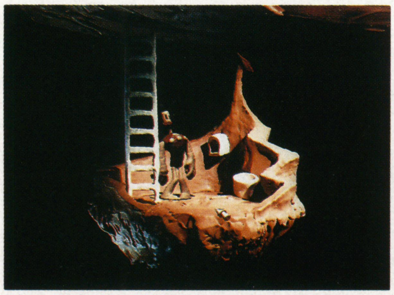

◀IQテスト風の組合わせパズル。ひっかけに注意

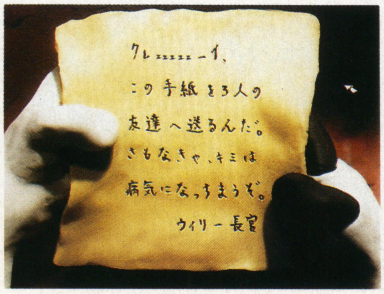

◀ウズ巻きの中心に怪しげなボタンが！目を回す前に押そう


◀カセットを拾うとムービーが見られる。思わぬヒントも……

ナゾ解きにつまったときは

個々のパズルを解いていくのはプレイヤーの頭脳しだいとして，つぎにどこへ行ったらいいのかわからなくなったときは，すぐさまクレイマンの友人，ウィリーの手紙を読もう。手紙は，ハエ取り君がいる部屋のハシゴを降りたところの郵便ポストに届いているはずだ。辛辣(しんらつ)な文面はご愛敬。

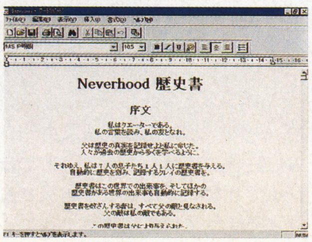

▲ハシゴを降りたら郵便ポストをすかさずチェック！



◀困ったときにはとても役に立つが，必要ないときに読むと無性に腹が立つ

ネバーフッド歴史書

ゲームにどっぷりハマってしまったら，CD-ROMに収録されているネバーフッド歴史書なる文書を読んでみよう。難解でじつに長いシロモノなのだが，読めば作品の世界観を掘り下げることができる。さらに本編にハマることまちがいなしだ。



◀本編をプレイしたあとに読むと，ウームとうなずくことしきり

Basic Magazine パソコン・ソフト

Selection

新作情報から編集部オススメの良作まで

NEWS 伊藤忠商事が、あの電車SLGとファルコムの名作シリーズをWindows95に移植!

伊藤忠商事から，各方面で話題になった大ヒット鉄道SLG『電車でGO!』のWin95版を発売するという発表があった。アーケード，PSにつづく登場となるわけだが，パソコン・ユーザー（なかでも鉄道ファン）は，この移植を待ち望んでいたことだろう。

待ち望んでいたといえば，同じく伊藤忠商事からアナウンスのあった，名作の復刻版シリーズ『メモリアル・ゲームズ』の『ザナドゥ』にも要注目。若い読者は，ピンとこないもしれないが，この『ザナドゥ』は，パソコン・ゲーム界で一時代を築いた日本ファルコムの金字塔とも言える名作なのだ。

電車でGO! For Windows

アーケードでブレイクし，つづいてPSにおいてもスマッシュ・ヒットを記録した『電車でGO!』が，ついにWin95に移植される。幼いころ，一度でも電車の運転士になりたいという憧れを抱いたことのある人にとっては，夢をかなえてくれるソフトと言ってもいいだろう。

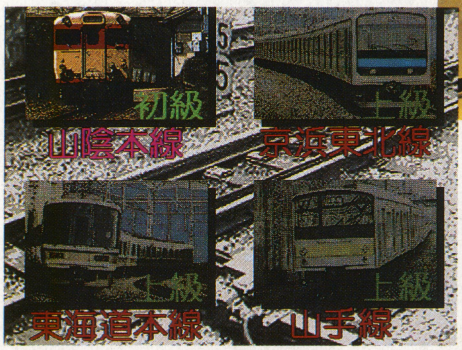
内容的には，見慣れた鉄道車両を運転し，ダイヤにしたがってスムーズに運行させるという，ただそれだけのゲームなのだが，その意外なむずかしさと，リアルな感覚がたまらないのだ。

Win95版は，アーケード版の完全移植を目指しており，隠し路線として用意されていた2路線もきちんと収録されている。

気になる発売日は，車両図鑑ポスター&運転士手帳付きのソフト単体(8,800円)と，初回限定の専用マス・コントローラー同梱スペシャル・パッケージ(14,800円)が4月24日。マスコン単体（8,800円）は，5月の予定だ。ちなみに，マスコンの実質的な先行発売となるスペシャル版は，5000本限定ということなので，オトクな価格で手に入れたい人は，発売日にお店に走ろう。



◀マスコンの完成度も気になるところだ



▲▶これがWin95版の画面。アーケードでは恥ずかしくてプレイできなかったというお父さんも，自宅のパソコンでならプレイできる？



※画面写真はすべて開発中のものです

『メモリアル・ゲームズ』シリーズ

伊藤忠商事というと，移植モノに強いイメージがあるが，今回もその期待を裏切らないシリーズが発表された。『メモリアル・ゲームズ』と銘打たれたこのシリーズは，過去にパソコンで発売されていた名作のなかから，いまだに根強い人気を誇るタイトルを意欲的にWindows上で復刻していこうというものである。

下記の発売予定を見てもらえばわかると思うのだが，現在そのラインナップにはファルコムの名作・傑作がズラリと並ぶ。なかでも興味をひかれるのは，なんといっても『ザナドゥ』だ。

このタイトルは先にも書いたとおり，パソコン・ゲームの歴史にさん然と輝く名作RPGだ。以前に，本家のファルコムから『リバイバル・ザナドゥ』というタイトルのPC-9801版がリリースされたが，Win95版としては今回がはじめての移植。個人的にも期待大の作品だ。

（文／林　秀人）

メモリアル・ゲームズ・ラインナップ	
4/3	Vol.1 バーニング・ソルジャー
4/下	Vol.2 ザナドゥ
4/下	Vol.3 アルカノイド
未定	Vol.4 太陽の神殿
未定	Vol.5 ロマンシア

イース・エターナル

■日本ファルコム
■Windows95　■価格未定
■RPG　■4月24日発売予定

懐かしくも新しい世界の冒険へ…



愛されつづけた伝説

パソコン・ゲームの長き歴史のなかでも，『イース』は，なかば伝説と化しているタイトルと言っていい。

原作が登場したのは約10年前。ゲーム界全体で難解な謎解きが主流だったころ，『イース』は「万人に感動を味わってほしい」と言わんばかりの「優しさ」をコンセプトにデビュー。その姿勢は大ヒットを呼び，以後のゲーム界にも影響を与えていった。

「優しさ」をうたうだけのことはあり，『イース』は「物語による感動」がそれまでのRPGにくらべて格段に重視されていた。主人公アドルや謎の少女フィーナといった魅力的なキャラクターの数々が織りなすドラマを，いまでもかなり正確に覚えているファンは多いはずだ。

それは愛すべき遠き日の記憶である。だが，語り尽くせぬ「想い」は，ときに生みの親をつき動かすこともある。

そう，今回紹介する『イース・エターナル』とは，そんな愛されつづけた伝説をWindows95上にて再現した「理想」の『イース』なのである。

「単なる復刻版」ではなく

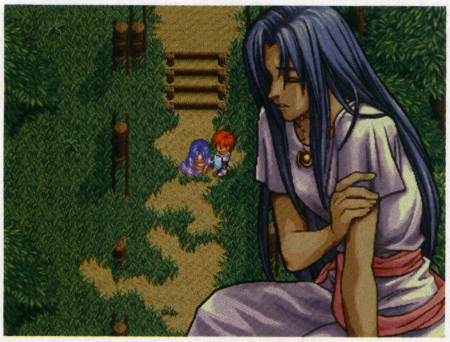
ゲームそのものはトップビューのアクションRPG。この点については原作と同様の感覚でプレイできるはず。

だが，背景に目をやると，細部までいき届いた美しさに感動することしきり。足元の草花が揺れ，雲が流れる草原を歩いていると，原作を知る人ならば懐かしさとともに新鮮さを感じることだろう。

進化したのはグラフィックだけではない。ストーリー面では，原作で語られなかったオープニング・エピソードが追加され，感情移入度がより高まっている。

また，操作はマウス対応となり，新たに「走る」という要素が加わっている。このことがゲームにどのような影響をもたらすか，要注目だ。

「理想」によって生み出された新たな『イース』。単なる復刻版にとどまらない「伝説」に注目すべし！　（文／千歳秋吉）



▲画面に大きく映し出された少女の名はフィーナ。本作のヒロインと言える存在だ。彼女はどうやら記憶を失っているようなのだが……



▶つり橋。『イース』のなかでも「ながめのいい場面」のひとつだ



◀ボスキャラ戦は手に汗にぎるアクション。死中に活を見出せ！



▶情報収集シーン。原作とは微妙にちがう選択枝が，ファンにはとても興味深い



▶イースの本。これを集めることが，本作の主要な目的である



◀あの空の向こうに，新たな冒険の扉が見える……

主人公：アドル・クリスティン
～冒険に己の人生を捧げた少年～



◀ロダの木の前に立つアドル。うしろ姿もいいね

　※画面写真はすべて開発中のものです

旅ROM⑦香港'97 返還直前バーチャル・ウォーク

■ユニマットライフ
■ハイブリッド（Win95&Mac） ■4,800円
■データベース ■発売中

「歩く」ほどに楽しい デジタル・ガイドブック

テレビ番組「世界の車窓から」のプロデューサー自らがプロデュースする，デジタル・ガイドブック『旅ROM』シリーズ。世界各地の有名スポットや隠れ名所を，360度のパノラマ写真でながめることができるというのをシリーズ全体のウリとしつつ，各タイトルごとに異なる企画が盛りこまれていたりと，制作者のこだわりを感じさせる作りが特徴だ。ここでは昨年11月に発売された，『香港』にスポットを当てて紹介しよう。

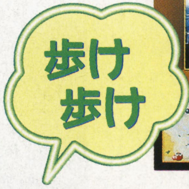
この『香港』は，とにかく「歩く」ことに重点が置かれている。地域マップで見たい場所を選び，見終わったらマップ画面に移動するということも可能なのだが，『香港』の真の楽しみは，パノラマ写真のどこかにある移動ポイントをクリックし，つぎの場所まで「歩く」ことにある。そうすれば移動中の風景をはじめとした，マップからは検索できない場所を見ることもできるし，何よりそこには，急いでいたら見落としてしまいそうな，まさに地図にない香港の姿があるのだ。

収録写真は，全部で約700枚。流暢なガイド・テキストをお供に，香港の街を心ゆくまで堪能しよう。



▲メイン画面。「HINT」をオンにしておけば，画面内のクリックすべきポイントがわかる







▲▶「歩く」ことで，地域マップにない場所にも行くことができる。画面左下の小マップで方向を確かめながら移動しよう



◀場所によっては，空をクリックすると……



▲夜景を楽しめる。また，夜でなければ行けない場所もあるのだ

ヴァンパイア セイヴァー キャラクターマニュアル

■ビームエンタテインメント
■ハイブリッド（Win95&Mac） ■4,800円
■データベース ■3月25日発売予定

豪華な特典も魅力の キャラクター資料集

この春，いよいよサターン版が発売される『ヴァンパイア セイヴァー』だが，それに先駆け，パソコンでデータベース・ソフトが登場する。

タイトルが『セイヴァー』とはなっているものの，収録されているのは，これまでの『ヴァンパイア』シリーズに登場した18体のキャラクター。古城のなかに飾られた彼らの肖像画をクリックすることで，ゲーム中のさまざまなアクションをムービーで楽しんだり，このソフトのための描き下ろしイラストを含む，設定資料を閲覧（えつらん）できたりするのだ。今回のサンプルROMは，まだ開発中ということで，それらのすべてを見ることはできなかったが，題材がドット絵の芸術とうたわれる作品であるだけに，クオリティの高いものを期待したい。

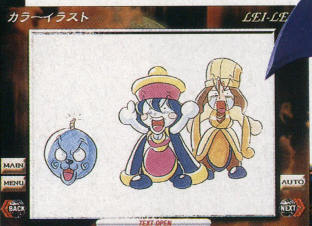
ポリゴンで描かれた『ポケットファイター』版レイレイが動き回るデスクトップ・アクセサリを収録したROM＋本編（2枚組）の計3枚で4,800円という低価格，初回生産分は特製BOX仕様&描き下ろしのオリジナル・トレーディングカードつきと，ファンサービスは満点だ。

（文／中村京子）



▲城内に飾られた肖像画をクリックし，検索を開始しよう

▼「ART」では，イラストや設定資料を楽しめる







▶各キャラが特定の技を食らったときの映像も収録している



◀プレイ中はなかなか見るヒマのないアクションを，これでじっくり観賞できる

 ※画面写真は開発中のものです



この春の話題作が豪華そろいぶみ!!

AOUショー'98 REPORT

アミューズメント・エキスポ

アーケード・ゲームの春の祭典・AOUショーが，2月18・19日に幕張メッセにて行なわれた。大盛況のショーの模様を，5ページにわたってお届けしよう。（文／山田真也）

アーケードの最新作を先取りレポート！

秋のAMショーとならび，アーケード・ゲームのファンにおなじみなのが，春(のちょっと前)のAOUショー。今回も今年上半期のアーケード・シーンをにぎわすであろう，数々の作品が出展されていた。

開催された2日間のうち，一般の人々が入場できたのは2日目のみ。もともとがオペレーター（ゲーム・センターの経営者）などのための展示会であるためか，あまり大きなイベントなどは開催されなかったが，それでも勝ち抜き大会あり，開発者によるトークありと，各メーカーとも趣向を凝(こ)らして自社の作品をアピールしていた。それら期待の新作を，各メーカーのブースごとに紹介していこう。

カプコンブース　人気のポリゴン対戦格闘2作がパワーアップ！

プロモーション・ビデオからバッグ，パンフレットにいたるまで，まさに『スターグラディエイター2』一色だったカプコンブース。ブースに設置された巨大なモニターでは，つねに『スタグラ2』のプロモーション映像が流されていた。グラフィックの処理能力が，前作の秒間30フレームに対し，秒間60フレームになったこともあり，ハイスピードな攻防に足を止めて見入る人も多かった。ブース周辺にいたカプコンの人気キャラのコスプレイヤーたちのなかに，早くも『スタグラ2』の新キャラであるレインがいるなど，その徹底ぶりにカプコンの力の入れようがうかがえた。

また，今回わずか1台のみの設置となった『ストEX2』（アリカ）だが，やはりその注目度は高い。ブースの外にまではみ出したプレイの順番待ちの行列と，画面をくい入るように見つめるギャラリーとで，筐体(きょうたい)のまわりにはつねに黒山の人だかりができるほどの盛況ぶりだったのだ。



▲とにかく『スタグラ2』づくしだったカプコンブース。対戦台も多数設置されていた

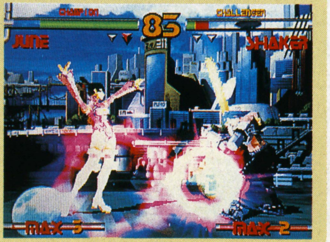
スターグラディエイター2

カプコン初のポリゴン対戦格闘となった前作から2年，待望の第2弾が出展された。前作との大きなちがいは，まずガード方法がボタンからレバーに変わったこと。前作のガードボタンのかわりに，軸ずらし用のM（ムーブ）ボタンが設定された。また，前作では同じキャラでも1Pと2Pでは基本性能が共通な別のキャラになっていたのが，今回は完全に別のキャラとして独立。さらにレインと白虎という，2人の新キャラが加わった。新システム「プラズマフィールド」や，一新された「プラズマコンボ」など，前作を越えるべく随所に改良がほどこされた作品だ。



▲右側でハヤトに必殺技をたたきこんでいるのが，新キャラ・白虎

▼ジューンに飛び道具が加わるなど，新技も多数追加されている



ストリートファイターEX2

プレイステーション版『ストEXプラスアルファ』も含めると，早くもシリーズ4作目となる『ストEX2』。注目の新キャラクターは，『ストII』シリーズでおなじみのバルログ，ブランカ，ダルシムと，オリジナル・キャラであるハヤテ，シャロンの計5名。なかでも『ストII』シリーズ以外では初登場となる，バルログとブランカが人気を集めていた。また，前作でゲーム基板の電源投入時間が一定値を超えると使用できた，アレンやダランなどのキャラが登場していなかったのが気になるところ。もしや，今回もタイムリリース・キャラが……？



▲天翔(かけ)る貴公子・バルログ。そのすばやさとツメ攻撃の威力は健在

▼上にいる女性が，新登場のシャロン。関節技を得意とするようだ



セガブース　人気タイトルの続編がMODEL3に勢ぞろい！

セガブースでは，かつてセガのシステム基板「MODEL2」で制作され，好評を博した大型筐体ゲームの続編が，こぞって「MODEL3 (Step2)」にて発表されていた。いずれもグラフィックのクオリティが前作から飛躍的に向上しており，期待を裏切らないデキになっているようだ。それら以外でも，『スキーチャンプ』などの大型筐体ゲームが出展されていた。

アップライト・タイプでは，いよいよ登場の『ファイティングバイパーズ2』をはじめ，シリーズ第4弾の『対戦タントアール　サシっす!!』，釣りゲームの『ゲットバス』などを出展。また，家庭用ゲーム機のソフト開発で知られるトレジャーのアーケード・デビュー作『レイディアント シルバーガン』も，注目を集めていた。



▲『セガラリー2』は，最先端CG技術による"汚れ"が美しいレーシング。臨場感はバツグン


▶シューティング・ファン必見の『〜シルバーガン』


◀対戦プレイが楽しいミニゲーム集『〜サシっす!!』

ファイティングバイパーズ2

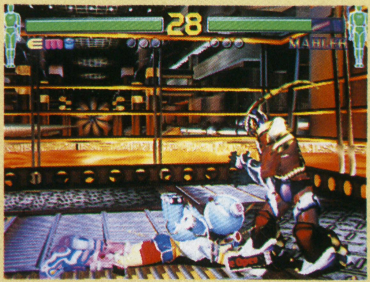
四方を壁に囲まれたリングのなかで，アーマーに身を包んだバイパーたちが闘う『ファイティングバイパーズ』。『バーチャファイター』シリーズと双璧をなす人気対戦格闘の続編ということで，注目を集めていた。

新キャラクターはメカニカルなアーマーを着こんだ12歳の少女・エミ，ピッキーのライバルでBMXの達人・チャーリー，そして前作の隠しキャラだったレスラー・マーラーの3人。前作からひきつづき登場するバイパーズに負けず劣らず，個性的な面々が参入したのだ。

システム面では，特定の技でフィニッシュすることにより一挙に2ラウンド獲得できる「スーパーK.O.」，下段にも仕掛けられるようになったガード&アタックなど，より派手に，よりアツい闘いができるような調整がなされていた。今井トゥーンズの手で生まれ変わったバイパーで，新たなる闘いにのぞもう。


▶チャーリーはBMXを自在にあやつる


◀前評判の高いタイトルだけに，人気が集中していた


◀エミ（倒れている側）が背負っているのは"デディ・メカ"

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム

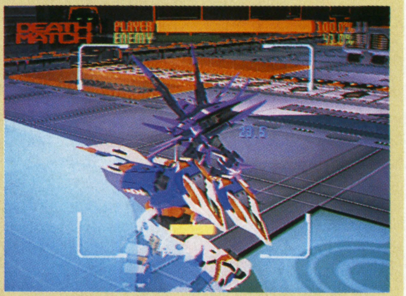
昨年のAMショーでは，完成度29.8%のものが出展されていたが，今回は完成度89.4%という，ほぼ完成に近いバージョンが出展されていた。

グラフィックのほうは，MODEL3を使用していることで，前作のシャープなイメージから，より質感の増したリアリティあふれるスタイルに変貌した。登場する12体のバーチャロイドのうち，半分以上は新登場のものだが，外観や名称は変わっているものの，前作のいずれかのバーチャロイドの性能を受け継いでいる機体が多い（アファームドのみ2タイプの機体がある）。

操作系統は前作同様，2本のレバーと四つのボタン。近接時に相手の側面にまわりこむ"クイックステップ"や，左右いずれかのターボ・ボタンとトリガーを同時に押すことで出せる"ターボショット"など，多彩な新テクニックも加わった。前作以上にアツい対戦が期待できそうだ。


◀プレイヤーの期待も高く，2日間とおして人だかりが絶えなかった


◀テムジンに照準を定める新キャラ・サイファー



▲接近時の攻防も選択肢が増した。ここから斬るか，投げるか，まわりこむか？

ナムコブース　注目作がめじろ押し！　どれから遊ぶ？

やはりナムコブース一番の注目作は，スクウェアとの共同開発による対戦格闘『エアガイツ』だろう。対戦台も数多く設置され，エキスパート・プレイヤーによるデモ対戦や，3連勝でプロモーション・ビデオがもらえる勝ち抜き戦などを行ない，注目を集めていた。このほかにも，人気クイズゲームのシリーズ第3弾『子育てクイズ　マイ・エンジェル3』が発表されていた。

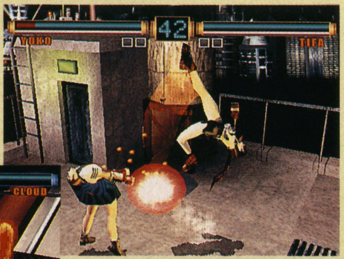
大型筐体モノでは，2人分割協力プレイを実現したガン・シューティング『タイムクライシスII』を筆頭に，マウンテン・バイクを駆る自転車レース『ダウンヒルバイカーズ』，対戦プレイが楽しいミニゲーム集『パニックパーク』などを出展。ほかには『技脳体』につづく人類全能化シリーズ第2弾『テクノドライブ』，モグラたたきの『ハンマーチャンプ』，光線銃の射的ゲーム『ピンポイントショット』など，幅広いジャンルのゲームが展示されていた。


▶運転技術の測定機『テクノドライブ』。外観や曲などがテクノチックだ


◀『〜マイ・エンジェル3』は，子どもといっしょにペットも育てる

エアガイツ

ナムコとスクウェアが手を結び制作した対戦格闘ゲームが，いよいよお目見えする。操作系統は8方向レバーにボタン四つで，その組み合わせにより多彩なアクションが可能になっている。早くも世界大会の開催が決定したので，世界をめざすプレイヤーは独特の操作感覚に早めに慣れておきたいところだ。また，対CPU戦を6分40秒以内にクリアすると，スクウェアの代表作『ファイナルファンタジーVII』の主人公であるクラウド，またはヒロインのひとりであるティファが，敵として登場することが明らかになった。


◀華麗に舞うティファ。ぜひ使ってみたいキャラだが


▲これはクラウドのリミットブレイク技「凶斬り」の再現か？


▶ステージ上ではデモ対戦も行なわれた

タイムクライシスII

足もとのペダルを踏み，物陰に身を隠すなどのスリリングなアクションが話題を呼んだ『タイムクライシス』。今回出展された続編では2人同時プレイが可能となり，しかもそれぞれ個別のモニターが用意されていた。それにより，同じ状況でもちがった場所で戦うことができ，一方が大勢の敵と対峙しているとき，もう一方が敵の死角から援護する，あるいははさみ撃ちや陽動作戦といった協力プレイが実現できるようになったのだ。

もちろん，前作同様アクションペダルを上手に活用することも，攻略の重要なカギとなる。しかし，今回はそれに加え，協力プレイ時には2人の呼吸がピッタリと合っていなければならない。ウマの合う友達や，恋人同士で挑戦してほしい。


▲画面がそれぞれ独立しており，2人同時の個別プレイも可能だ

▼場面展開や演出も前作以上に激しく，ひとりでも存分に楽しめる



パニックパーク

筐体の手前にある巨大な2本のレバーが目立つ，ちょっと変わった対戦ミニゲーム集が『パニックパーク』だ。

このレバーには仕掛けがあり，対戦プレイ時に双方のキャラが接触している状態で一方が相手を押すと，押された側のレバーに負荷がかかるようになっている。負荷がかかると，キャラを動かすには力をこめてレバー（＝相手）を押さなければならない。すなわち，対戦プレイはキャラの押し合い，レバーの押し合いとなるのだ。相手を押すことで，障害物にぶつける，着地のジャマをする，フェイントをかけて障害物に誘導するなど，さまざまな妨害ができる。この押し合いの駆け引きと，『ガンバレット』のようにハイテンポで進むゲーム展開，そして『ニューマンアスレチックス』を思わせるブッ飛んだステージの数々が，理屈抜きで燃えさせてくれるだろう。


▲多少腕力に差があっても，駆け引きしだいで互角に闘える。対戦プレイはアツいぞ！


◀単純明快かつバカバカしいミニゲームが，合計20種類以上も収録されているのだ

タイトーブース　幅広い層が楽しめるタイトルがならぶ

タイトーブースでは，サラリーマン層に人気があったトレイン・シミュレータの続編『電車でGO！2　高速編』や，女性を中心に幅広い層に受け入れられたパズルゲームのシリーズ最新作『パズルボブル4』，そしてファン待望の対戦格闘『サイキックフォース2012』などを出展。とくに『電車でGO！2　高速編』は，前作の全国大会入賞者を招いてのイベントなども開催され，ギャラリーを楽しませていた。また，イベントではすっかりおなじみのバブルンとボブルンがいたり，一般入場日には『サイキックフォース』のコスプレイヤーが集結するなど，華やかさもかなりのもの。ほかにも，正方形の土地を作るパズル『ランドメーカー』，タイトーのなつかしいキャラクターが登場するアクション・パズル『ぽっぷんぽっぷ』などを出展していた。



▶人気を集めた『電 GO！2』。開発者のマニアックな話に爆笑



◀前作よりグラフィックが格段に向上した，注目作『サイキックフォース2012』

電車でGO！2　高速編

テレビ番組でも取り上げられ，多数の固定ファンを獲得している『電車でGO！』。その第2弾は『～高速編』と銘打たれており，いずれの路線も快速または特急に設定されている。なんといっても，秋田新幹線「こまち」の運転を疑似体験できるのは，鉄道ファンならずとも興味深いところだろう。ほかには，前作にも登場した京浜東北線と，北越急行のほくほく線の運転が可能だ。

新しい要素としては，途中で通過する駅を規定時間どおりに通過することで得られる“定通ボーナス”がある。目的地に到着するまでに帳尻を合わせればいいのではなく，途中の通過駅のダイヤも厳守しなければならないのだ。

また，ボーナスステージでは現在ではもう見られない，横川駅での電気機関車と特急の連結を行なう。いかに連結時の衝撃を少なくするかがポイントとなる。

最高時速245キロという秋田新幹線の運転を体験できる『電GO！2』。これで子どものころからの夢をかなえてみよう。



◀品川駅15時29分発、京浜東北線・快速の最終電車を運転



▲秋田新幹線こまちは，雪景色のなかを走る。定通ボーナスは確実に獲得したい



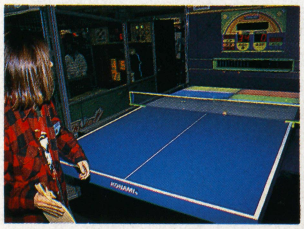
◀電気機関車と特急の連結は、鉄道ファンには涙もの

コナミブース　7タイトルもの新作を一挙にリリース

コナミブースでは，三つの大型筐体モノをはじめとする，計7タイトルの新作が出展されていた。アップライトでは3D対戦格闘の『バトルトライスト』，実況入り競馬ゲームの『ダークホースレジェンド』，バス釣りの『バスアングラー』，家庭用ゲーム機で人気の『実況パワフルプロ野球EX』など。また，人気の『ビートマニア』に，新曲や練習モードが追加された『～2nd MIX』が登場することも発表された。そのほかのゲームは写真を参照。



▶アクロバティックな「スキーヤーズハイ」



▲『スマッシュ＆スピン』は，なかなか手強い大型卓球ゲーム



◀大型マシンガンをかまえる『テラバースト』

バトルトライスト

コナミが『ファイティング武術』につづいて放つポリゴン対戦格闘が，この『バトルトライスト』。オープニング・アニメを，劇場用アニメ「攻殻機動隊」などの監督である押井　守がプロデュースしている。操作系統は8方向レバー＋ボタン三つで，とくにガードボタンはエスケープや攻防一体攻撃など，用途が広い。ガードボタンを使いこなすことが重要なのだ。



▲雰囲気的には『ファイティング武術』の対極に位置するようだ

▼長拳（ちょうけん）をあやつる中国系アメリカ人，ツァイ



SNKブース 『餓狼伝説』シリーズ，ついに7作目に突入

SNKブースのアーケードの新作は『リアルバウト餓狼伝説2』と『メタルスラッグ2』のみ。しかし，どちらも実績のあるタイトルの続編ということで，前作までを遊んでいたプレイヤーたちが，攻略の研究がてらにプレイしていた。

また，インターネットでランキングを集計するスノーボード・ゲーム『サーフプラネット』（アタリゲームズ）や，秒間60フレームのポリゴン表示でNFL（アメフト）の世界を緻密に再現した『ブリッツ』（ミッドウェイ）など，海外のゲームも出展されていた。



▲新キャラ２人の巨大なパネルが印象的な『リアルバウト餓狼伝説２』

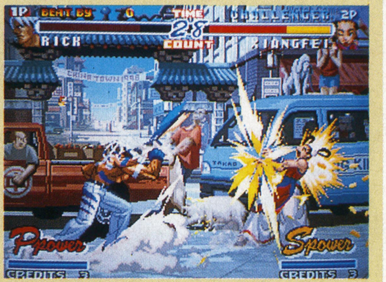
▼『メタルスラッグ2』はキャラが2人加わり，乗り物の種類も増加



リアルバウト餓狼伝説2

『餓狼』シリーズ7作目，「リアルバウト～」を頭に冠したものでは3作目となる『リアルバウト餓狼伝説2』。サブ・タイトルに「THE NEWCOMERS」とあるとおり，今回はまったくの新キャラが2名参入した。ひとりは中国拳法の使い手・李　香緋（リー・シャンフェイ），もうひとりはボクサーのリック・ストラウド。総勢22人のキャラが入り乱れ，またしても激しいバトルがくり広げられるのだ。

システム面では，前作同様の2ラインバトルに，スウェー移動システムを導入。また，潜在能力がガードキャンセルで出せるようになるなど，対戦の戦略に大きく関わる変更がなされているぞ。



▲左がリック，右がシャンフェイ。いったいどんな技を使うのだろうか？

その他 今回も意外な隠し玉が出展されていた!!

そのほかのメーカーの注目作としては，まずは『エスプレイド』（アトラス／ケイブ）。これは『首領蜂』『怒首領蜂』につづくシリーズ第3弾で，超能力者が主人公のシューティングだ。敵（とくにボス）の攻撃の激しさが，前作までと同様，マニア心に火をつけそう。開発元のケイブは，ピンボールの要領で玉を打ち出すアクション・パズル『魚ポコ』（ジャレコ／ケイブ）も出展していた。

『アストラ・スーパースターズ』（サンソフト）は，かわいいグラフィックが同社の『わくわく7』をホウフツとさせるが，内容はさらに自由度の高い対戦アクションとなっている。対戦格闘ゲームではほかにも，4作目にしてついにポリゴン化された『モータルコンバット4』（ミッドウェイ）や，彩京の『堕落天使』なども出展されていた。なお，残念ながらテクモの注目作『デッド オア アライブ＋＋』は出展されなかった。



◀『エスプレイド』は，あの『怒首領蜂』の続編だ



◀ほのぼの格闘，『アストラ・スーパースターズ』



▶重厚でなめらかなグラフィックが特徴の『堕落天使』

AOUショーをふりかえって

今回出展されたゲームには，とにかく続編モノが多かった。それらのほとんどは，基本的に前作の良さを踏襲して作られたものだったので，前作のファンは満足できたことだろう。しかし，その反面，前作を遊んでいないと対戦などが難解でついていけないものも多く，斬新さを感じさせるゲームが少なかったのは，続編モノのゲームの宿命といったところだろうか。

また，プリクラ系オリジナル・グッズ作成マシンは，今回もバラエティに富んでいた。もはやシールは当たり前で，Tシャツやマグカップなどが作成できるものまであった。しかし，そのぶん1回あたりの単価が軒並み上がっていたのが，気になるところではある。



◀イベントの華，コスプレイヤーも多かった



◀プライズもショーの目玉。やっぱり主役はピカチュウ？



▶タトゥーシールやネイルアート作成マシンまであった

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第40回

1985年・Part5『パソコンからの移植』

海の向こうの穴落ちハリー

'85年にセガが発売した『ピットフォールII』は，海外のパソコン・ゲームを移植した作品だ。アーケード・ゲームは，よくパソコンや家庭用ゲーム機へと「移植」されていくが，逆のケースもある。

逆——つまりアーケードへの移植は，普通の移植と区別するために「逆移植」と呼ばれることが多い。区別するのはこの逆移植が稀(まれ)なケースだからだろう。

先に挙げた『ピットフォールII』のほかで思いつくのは，'84年アイレム『ロードランナー』，'85年データイースト『バルダーダッシュ』，'88年サクセス／サンソフト『上海』，'88年セガ『テトリス』'90年ナムコ『倉庫番DX』といったところ。誰もが知っている，パソコンの古典的名作がズラリと並ぶ。そして，そのほとんどは海外モノだということに気づく。

日本製のゲームでは，『ボンバーマン』や『キャノンボール』がアーケードに移植されている。『ボンバーマン』はファミ

ASO (ARMORED・SCRUM・OBJECT)

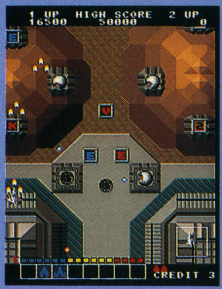
■SNK
■縦スクロール・シューティング



対地&対空攻撃とスピードがそれぞれ2段階パワーアップしていくプレイヤー機「SYD(シド)」をあやつり，敵の防衛ラインを突破する。途中で入手できるパワーアーマー8種が攻略のカギ。



分散されたパワーアーマーのパーツを集めろ!



▲KはKEEPのK。この赤パネルは，取った時点の対地攻撃（ミサイル）の状態をミス後に引き継ぐ

▼全2周，12エリア構成のこのゲーム。各エリア中盤では耐久度の高い敵キャラクターが登場する





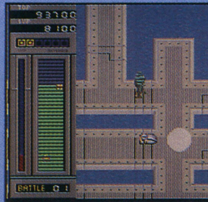
▲エリアの最後に待ち受けるボス。対地攻撃でしかダメージを与えることができないタイプもいる

ヘビーメタル

■セガ
■縦スクロール砲撃シューティング



画面内の敵は8方向ショットで破壊。3画面先までの固定地上物は，画面左側のレーダーで発見し，前方ミサイルによって破壊していく。ゆったりとした強制スクロールが止まるとボスが登場。



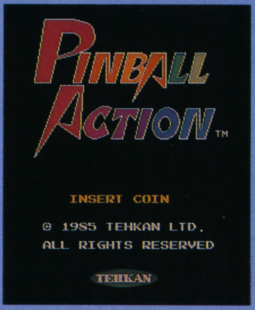
▶敵の弾は自分のショットで相殺することが可能



◀砲撃失敗。もうちょっと左だったか!

ピンボール・アクション

■テーカン
■デジタル・ピンボール





本物のピンボール台さながらに，フィールドをSHAKEボタンで揺らすことが可能。ボーナス確率だけでなく，フリッパーの長さやアウトレーンの幅もディップ・スイッチで変更することができる。

コンなどの家庭用ゲーム機で人気が出てから「逆移植」された作品。一方『キャノンボール』は，アーケードの『ポンピングワールド』となって人気が出た「逆移植」作品だ。

各メーカーともインカム（投入コイン数）のことを考え，逆移植を行なうときには時間制限やボーナス・ポイント，高速化などの新ルールを設けている。なかでも『テトリス』は，クリア規定をなくして客の回転率をスムーズにし，上昇しつづける落下速度を途中で遅くして初心者の再プレイを誘い，点数を999,999点で止めて上級者の長時間プレイをやめさせた，というように，アレンジのおかげで大成功した作品だと言えるだろう。

（1985年Part5終わり・Part6につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

Graffiti Club

ちょっと異なった視点でアーケード・ゲームを見つめるこのコーナー。今回は「ボタン」の設置場所について。コンパネがテーブル筐体から突き出ていたのを利用して，ピンボール台のフリッパー・ボタン風に，コンパネの側面にボタンをつけた『ピンボール・アクション』のボタン配置は，その時代が生んだ優れたアイデアのひとつと言えます。ただし，欠点は，のちのちの作品に利用しにくかったということ。こうした特殊配置のコンパネを再利用してゲームを作ろうとすると，似たような作品になってしまうことが多いからです。

お題：ボタン③



▶やはり1レバー2～3ボタンのコンパネがすべての基本と言えるのでは？



◀『ピンボール・アクション』のコンパネが見つからない……イメージ画なのだ

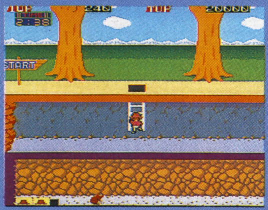
ピットフォールII

■セガ
■敵よけ冒険アクション



アクティビジョン社のパソコン・ゲームの移植であるジャンプ・アクション。冒険家のハリーを操作して遺跡内に散らばる複数の宝と三つの秘宝を探す。最終面のみコンティニューすることができない。

縦9画面&横32画面，計288画面の大冒険



▶穴から落ちると5秒のロス。ハシゴで降りれば平気



▶地底湖に潜るハリー。その泳法はクロールらしい



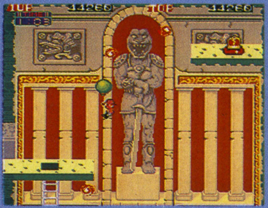
▶第2の秘宝を発見。トロッコ同士のスキ間を狙え！



◀風船は上昇速度と左右の移動をコントロールする



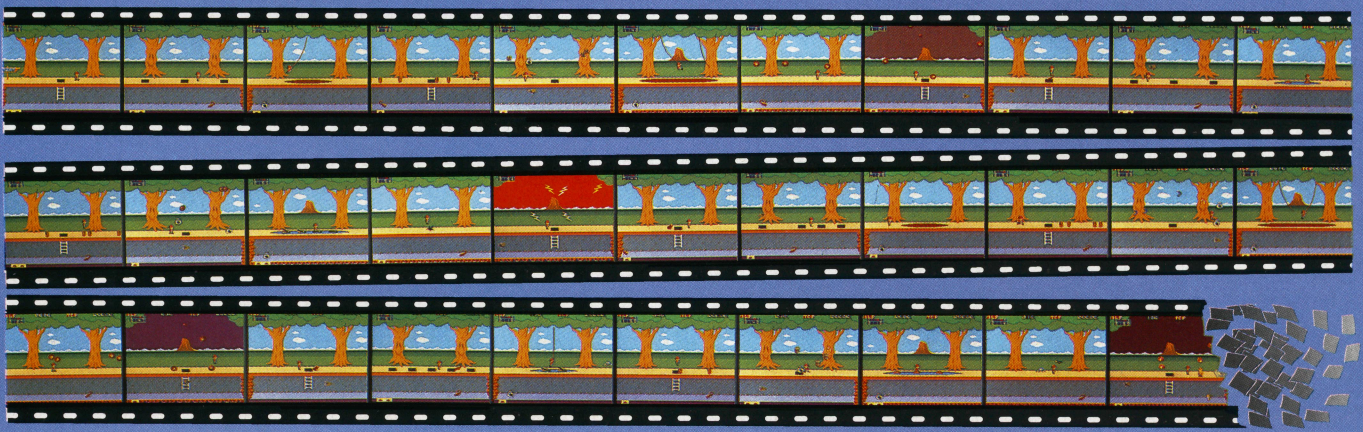
◀動き出すと止まらないトロッコ。乗りまちがえるな！



◀中央の石像が守る最後の秘宝を取ればゲームクリア

今日のピットフォール・ハリー

遺跡入口までの地上マップを公開！　最後に見える「黄金のハリー（1UP）」は特定のドル袋を四つ取ると出現する。



とことん ぷよぷよSUN



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

どこからきたのか「とこぷー」です。60回目です。赤玉2個分です。そういえば赤玉って言葉，使わなくなりましたね。本名も隕石ぷよに変わってるし。どうでもいいか。てなわけで，今月は新製品情報＋重大ニュースです。　（講師：大出綾太）

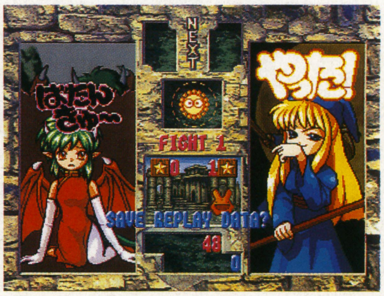
サターン版『わくぷよ』＆Win95版『ぷよSUN』情報

3月26日に発売されるWindows95版『ぷよぷよSUN』。新しく判明した情報をお届けしましょう。といってもちょっとだけ。対戦の内容を保存できるリプレイ機能ですが，ひとぷよ・ふたぷよ・かちぬきでOKのようです。また，最初から上級者(名人）の対戦データも入っているので，参考にしましょう。以上。

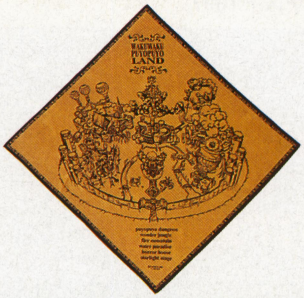
……スペースがあまったので，サターン版『わくぷよ』の情報も書きましょう。『わくぷよ』の初回限定版はスペシャルパッケージ仕様で，「わくわくぷよぷよランド」の全景を印刷した特製マップバンダナが同梱されるそうです。価格は通常版と同じなので，購入予定者は初回限定版をゲットするべし。ダンジョン探索型RPG，『わくわくぷよぷよダンジョン』は，4月2日に5,800円で発売予定です（ビデマガ風）。

▼Win95版『ぷよSUN』に付属しているキャラクター図鑑。壁紙も収録されている





▶リプレイ・データは，対戦後に保存するかどうかを選択



◀『わくぷよ』のマップバンダナ。大きさは約50cm四方

大事なお知らせ「みんなでぷよぷよ」

まずは重要なお知らせ。4月12日に予定されていた「第四回全日本ぷよマスターズ大会」は，開催が延期になりました。そのかわりに，3月22日の東京ゲームショウ最終日に，コンパイルブースで全日本ミニぷよマスターズ大会が開催されます。参加しましょう。

さて，とこぷーでは今後，以下のような情報をお待ちしております。

●ぷよ対戦の盛んなゲーム・センター
●モノクロでぷよ譜を作成する場合の見やすい表記方法や意見
●最近流行のテクニック，用語

簡単に言うとですね，競技派ぷよらー（反対語は愛玩派ぷよらー……いま命名）のための常設コーナーを作ろうかと思ってるわけです。とくに，対戦が盛り上がっているゲーム・センターの情報がほしいというリクエストが多いので，積極的に紹介していこうと決意しました。そんなわけで，みなさんからのタレコミ……もとい協力をお願いしたいわけなのです。ついでに，今後はカラーだけでなくモノクロのイラスト投稿も受け付けます。てなことで。



◀【東京都新宿区・ぶんちょ】マンガ形式でもOKっす。むしろ熱烈歓迎



◀【群馬県桐生市・ふじさき】他誌だけじゃなくて，うちにも送ってね(笑)

▼【熊本市・楸】お初ありがとう。カーくん白い……





◀【岐阜県可児市・七樹 諒】『わくぷよ』楽しみですねぇ

●マイコンBASICマガジン4月号とじ込み付録●

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

1998

4

APRIL







CONTENTS







これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
98年3月に発売される全329本を収録

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

今月はボーステックの『銀河英雄伝説V』が1位を獲得。前作の改良版などは発売されていたものの，完全な新作は3年ぶりとなったため，ファンには待望のリリースというところだろう。旧バージョンがいまだにランクインしている『MSフライトシミュレータ』の続編は初登場2位。それを筆頭に，海外産ソフトが10作も入ってきている。

1 銀河英雄伝説V
初登場



●ボーステック ●10,800円
●SLG ●Win95

2 マイクロソフト フライトシミュレータ98
初登場



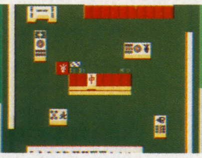
●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

3 ヴァンテージ・マスター
前1位 2回



●日本ファルコム ●10,800円
●SLG ●Win95

4 ショックプライス500 麻雀
↑再登場 8回



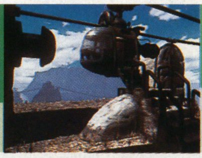
●SMEインターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

5 HELLFIRE(日本語マニュアル付英語版)
前4位 2回



●ソース ●オープン価格
●データ集 ●Win95

6 リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト
前3位 2回



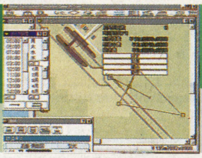
●SMEインターメディア ●8,800円
●AVG ●ハイブリッド

7 マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア
前5位 2回



●マイクロソフト ●オープン価格
●SLG ●Win95

8 A5完全版
前2位 2回



●アートディンク ●10,800円
●SLG ●Win95

9 ULTIMA ONLINE (日本語マニュアル付英語版)
↑前10位 4回



●エレクトロニック・アーツ ●9,800円
●RPG ●Win95

10 センチメンタルグラフティ デスクトップコレクション
↑前11位 2回



●ムービック ●4,800円
●アクセサリー ●Win95

順位	タイトル	データ	前回
11	スクリーンクラブ ポケットモンスター	●トミー ●3,500円 ●スクリーンセーバー ●Win95	前8位 2回
12	クェイクII	●アクティビジョン・ジャパン ●8,800円 ●3Dアクション ●Win95	↑前15位 2回
13	2D格闘ツクール95	●アスキー ●9,800円 ●ツール ●Win95	初登場
14	3×3 EYES～転輪王幻夢	●日本クリエイト ●10,800円 ●デジタルコミック ●Win95	前9位 2回
15	快刀乱麻	●イマジニア ●8,800円／9,800円（プレミアムパック） ●SLG ●Win95	↑再登場 4回
16	SDガンダムウォーズ	●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●6,800円 ●SLG ●Win95，Mac	前16位 2回
17	NEED FOR SPEED II SE (日本語マニュアル付英語版)	●エレクトロニック・アーツ ●7,800円 ●レーシング ●Win95	初登場
18	マイクロソフト フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版	●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG ●Win95	↑前20位 9回
19	マイクロソフト エンカルタ98 マルチメディア百科事典	●マイクロソフト ●15,800円 ●事典 ●Win95	↑再登場 2回
20	ミス～闇の破壊神	●ラビックス ●8,800円 ●SLG ●Win95,Mac	初登場

●ランキング協力店（集計期間1月1日～31日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 茨城県 ●コナン販売つくば本店☎0298-52-9801 栃木県 ●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 群馬県 ●ソフトショッププラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●T・ZONE所沢店☎0429-94-2800●ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●メディアバレー町田 (PCゲームコーナー)☎0427-21-2021 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 山梨県 ●丹沢電器☎0552-32-5033 長野県 ●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 石川県 ●ケーズデンキ松任パワフル館☎076-275-6222 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎087-851-4545 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（全国のセブンイレブン，ファミリーマート，サークルケイ，サンクス，四国スパーで取りあつかい）

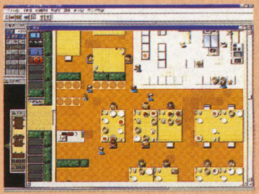
■基本的に'98年3月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用，PC-98＝PC-9801／9821シリーズ

パソコン

PERSONAL COMPUTER

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『ザ・ファミレス』画面写真公開



マスターピースが4月24日に発売を予定している経営SLG『ザ・ファミレス～あの街を独占せよ』の画面写真が発表された。

●花王がコンビニ販売を休止

'96年10月以来，コンビニ流通のみで廉価版のパソコン・ソフトを発売していた花王の「CD-ROM倶楽部」が，3月25日発売分の6タイトルをもって休止されることになった。

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

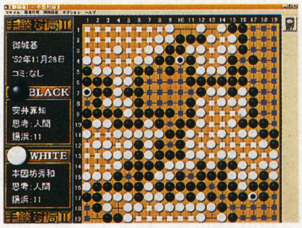
今月の新作

老舗SLGシリーズの最新作である『三國志VI』を筆頭に，毎週1作ずつ新作を発売する光栄。『維新の嵐・幕末志士伝』などの歴史SLGが中心だが『手談対局II』といった作品も含まれている。TGLの『大運動会』やコンパイルの『ぷよぷよSUN』など，家庭用ゲーム機で好評だった作品の移植も目立つ。パソコンならではのオマケが付属しているものもあるので，ファンは要チェックだ。

Win95

手談対局II

3/6 ■光栄 ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM



アルゴリズムに，日本棋院から3級に認定された「Handtalk」を採用している囲碁ソフトの第2弾。コンピュータの思考と操作性の向上を中心に改良し，番号表示や盤面編集などの機能を追加した。

Win95

ディスクステーション18号(春号)

3/6 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円(税込) ■CD-ROM

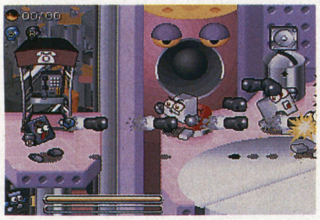


連載ゲームや投稿コーナーなどが収録された，季刊ディスクマガジンの最新号。アクションRPG『戦え!!北出マン』後編や，育成SLG『セリリのはっぴーばーすでぃ』などを収録。

Win95

ぽっぷる

3/6 ■ネイティブソフト ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

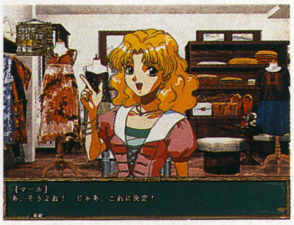


[海外から移植] 韓国製のアクション・ゲームを移植。コンピュータの世界に住む主人公マックスとミンを操作し，なぐる，蹴る，投げるなどのアクションとアイテムを駆使して，敵を倒していく。

Win95

エーベルージュ2

3/6 ■富士通 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

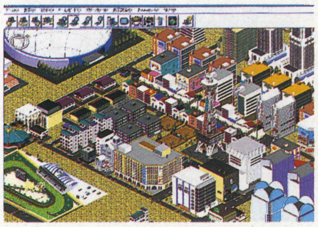


家庭用ゲーム機にも移植されて好評を集めた『エーベルージュ』の続編。前作と同じ魔法世界ワーランドを舞台に，魔法学園で主人公のランツを育成しながら，ワーランドに秘められた謎を解く。

Win95

大阪ナニワ摩天楼

3/6 ■マクシス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

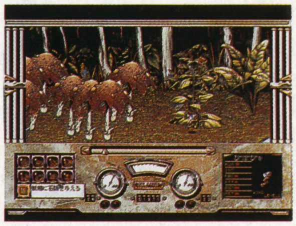


建設会社の社長となり，土地や建物の売買で都市を大きくする『トキオマテンロウ』の大阪版。全体的に関西風になっており，イベントには首都移転などが，建造物には通天閣などが追加されている。

Win95

ピクシーガーデン アドバンスト ～テールプロミーズ

3/6 ■NECインターチャネル ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

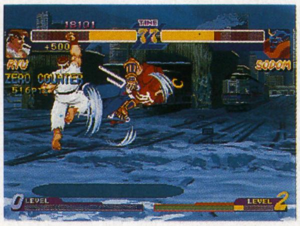


妖精の育成と，妖精が住む箱庭の作成(ガーデニング)を楽しむSLG『ピクシーガーデン』第2弾。与えられた課題をこなす面クリアタイプのモードが新収録された。育成部分のゲーム性も向上。

Win95

ストリートファイターZERO／ZERO2

3/12 ■カプコン ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



[プレイステーションから移植] カプコンの歴代人気キャラが登場する対戦格闘シリーズの第1作と第2作をまとめて移植。スーパーコンボやオリジナルコンボといった，個性的なシステムを採用。

Win95

大逆鱗III

3/26 ■ゲームバンク ■ARPG ■7,800円 ■CD-ROM

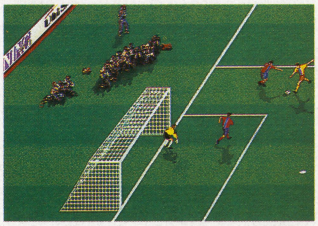


木屋善夫プロデュースによるアクションRPGの第3弾。ダンジョン内だけでなく，地上にもフィールドが展開する。アイテムを重ね合わせると複数の効果を発揮する新システム「RTTS」を搭載。

Win95

Ubiワールドサッカー

3/12 ■UBIソフト ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 世界のクラブチームを率いて，有名カップ戦に挑むサッカー。世界各国から358チーム，6,086名の選手の最新データを収録。囲いのなかでプレイする「フットサル」も楽しめる。

Win95

三國志VI

3/13 ■光栄 ■SLG ■13,800円 ■CD-ROM



不動の人気を誇る定番歴史SLGの最新作。戦略や交易に影響する"地の利"，520人の武将が持つ"人間味"などを活用し，中国統一をめざす。戦闘には双方同時に行動する方式を採用。

Win95

バトルアスリーテス大運動会

3/13 ■TGL ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

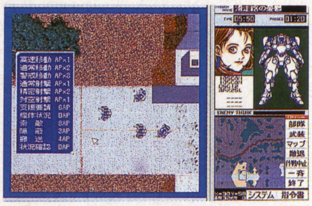


［セガサターンから移植］全宇宙の優秀な少女を集めた大学衛星が舞台となる育成SLG。プレイヤーは教官となり、主人公の神崎あかりを「宇宙撫子」にするべく指導する。描き下ろしCGを収録。

Win95

パワードール2 plus DASH

3/13 ■工画堂スタジオ ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］根強い人気を保つSLG『パワードール』のシリーズ第2作と、新シナリオ追加などの改良をほどこした『～2DASH』を移植。対ジアス戦記を描いた2作を通して楽しめる。

Win95

お父さんのための競馬2

3/13 ■ITOCHU ■競馬 ■3,980円 ■CD-ROM

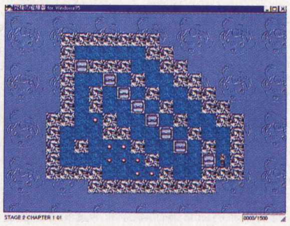


インストールやゲーム中の操作が簡略化された『お父さんのための競馬』のリニューアル版。レースや種牡馬・繁殖牝馬などを'98年度の最新データに更新，戦績表や馬券購入なども改善された。

Win95

究極の倉庫番 for Windows

3/13 ■ITOCHU ■パズル ■2,980円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］さまざまな機種で発売された『倉庫番』シリーズの最新作。96面が収録されており，各面をクリアするごとにストーリーが進展する。声の出演は林原めぐみほか。

Win3.1/95

シヴィライゼーションIIファンタスティックワールド 完全日本語版

3/14 ■メディアクエスト ■データ集 ■5,300円 ■CD-ROM

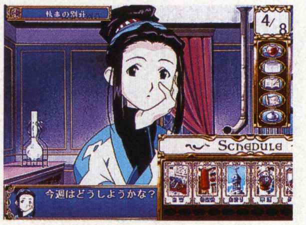


［海外から移植］世界的人気のSLGの追加データ集。多彩な世界を舞台にしたシナリオ19本の追加，細部にいたるまでのコンストラクションが可能。『シヴィライゼーションII完全日本語版』必須。

Win95

ロマンレーヌ Le ROMAN de La REINE a GERTRUDS

3/19 ■キングレコード ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

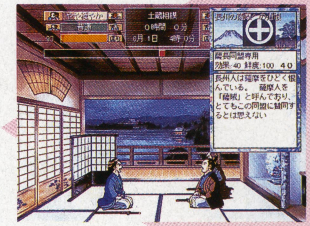


架空の世界・ゲルトルーズの次期女王を育てるSLG。性格の異なる12人の候補からひとりを選んで，1年間育成する。育てたキャラの能力の一部を，つぎのキャラに受け継がせることも可能。

Win95

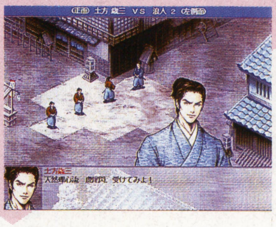
維新の嵐・幕末志士伝

3/20 ■光栄 ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM





▶キャラ・デザインには小島文美を起用。前作とは，またちがったイメージだ



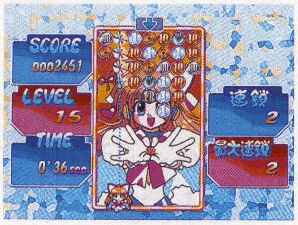
◀情報戦が主軸となるこのゲームでは，だれも知らない情報が切り札となる

幕末の志士たちの活躍を描いた『維新の嵐』の続編。プレイヤーは坂本龍馬か土方歳三となり，情報戦や武力戦を制して，みずからの思想を広めていく。説得シーンにはカードバトルを採用。

Win95

マネーアイドル エクスチェンジャー

3/20 ■G.M.F ■アクションパズル ■6,800円(予価) ■CD-ROM

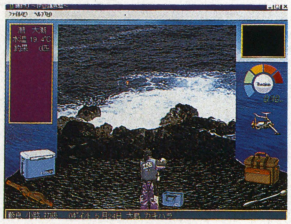


［アーケードから移植］迫りくる硬貨をつぎつぎと交換し，両替をくり返して消していくパズル。ゲームモードは，主人公の三越さくらが悪と戦うストーリー・モードや段位認定モードなどの4種類。

Win95

日本の釣りシリーズ 磯釣り 伊豆諸島編

3/20 ■パック・イン・ソフト ■フィッシング ■7,800円 ■CD-ROM

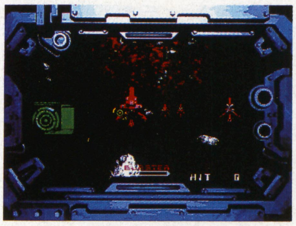


『日本の釣り』シリーズの最新作にあたる釣りSLG。伊豆諸島にある16か所の釣り場（磯）で，メジナ釣りに挑戦する。メジナ釣りの基本から応用テクニックまでを学ぶことが可能。難易度は4段階。

Win95

メモリアルゲームズVol.1 バーニングソルジャー

3/20 ■ITOCHU ■3Dシューティング ■3,980円 ■CD-ROM



［3DOから移植］過去の名作をWin95に移植する『メモリアルゲームズ』第1弾は，3DOで発売された3Dシューティング。バルカンと誘導弾を使って，全4エリア，合計18ステージをクリアしていく。

Win95

ルナティックドーン ツインパック

3/20 ■アートディンク ■RPG ■12,800円 ■CD-ROM(2枚組)



冒険家の人生をシミュレートする『ルナティックドーン』シリーズのうち，Win95に対応している『開かれた前途』と『前途への道標』の2作を同梱した特別廉価パック。

Win95

必殺パチンコ コレクション3

3/20 ■サンソフト ■パチンコ ■6,800円 ■CD-ROM



実在のパチンコ機をパソコンで再現したパチンコ・シミュレータの第3弾。本作では「ナナシー」（豊丸），「玉ちゃんファイト」（大一），「CRドロロン忍者くんV」（京楽）の3機種を収録。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

限定版「デジグ・アクアワールド2」フィギュア付

3/20 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

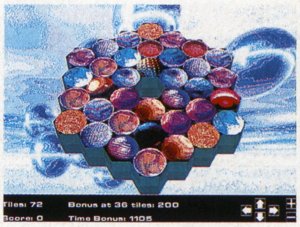


パソコンで遊ぶジグソー・パズル『デジグ』の第9弾。海の生物が泳いでいる絵柄のパズルが，4段階のピース数で20種類収録されている。トゲチョウチョウウオなどの熱帯魚の置物が付属。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

NAHAN

3/21 ■トミーインタラクティブ ■パズル ■4,500円 ■CD-ROM

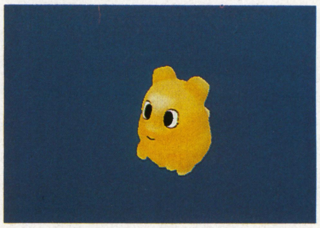


［海外から移植］同じ絵柄のタイルまたはキューブのペアを取りのぞく，イギリス製パズル。2D（6角形）と3D（立方体）それぞれ13種類ずつのステージが用意されており，エディットもできる。

Win95

パソコンで発見!!スーパーたまごっち

3/25 ■宝島社 ■SLG ■1,800円(税込) ■CD-ROM

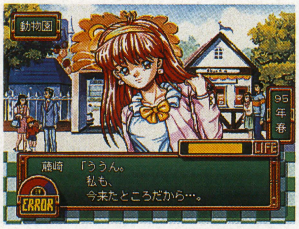


おなじみの電子ペット「たまごっち」のキャラが，3D・CGで登場。モニター内を動きまわる5種類のたまごっちを育てる。託児所やメールなど，インターネット上でさまざまな機能を利用可能。

Win95

ときめきメモリアル ～おしえてyour heart

3/26
■コナミ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM

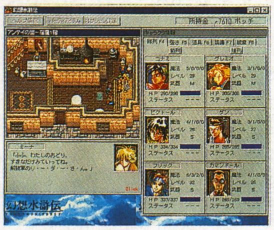


[アーケードから移植] 人気SLG『ときめきメモリアル』のキャラとの会話を楽しむ同作品を移植（センサー部分はマウスで代用）。会話の結果によって、500種類以上の画像データが入手できる。

Win95

幻想水滸伝

3/26
■コナミ ■RPG
■6,800円(予価) ■CD-ROM

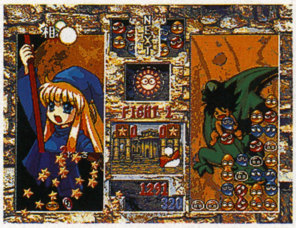


[プレイステーションから移植] 中国の小説「水滸伝」をモチーフに、独自の物語が展開するRPGを移植。108人の味方を活用して帝国軍と対決する。マウスの使用により、操作性が向上している。

Win95

ぷよぷよSUN

3/26
■コンパイル ■アクションパズル
■5,800円(予価) ■CD-ROM



[プレイステーションから移植] 対戦型落ちものパズルの代表作『ぷよぷよ』のシリーズ最新作。5種類のゲームモード以外に、リプレイ機能やキャラ図鑑、ミニゲームなどを収録している。

Win95

ザルツブルグの魔女 for Windows95

3/26
■システムサコム ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM



[プレイステーションから移植] ドイツとオーストリアの国境沿いにある古城を舞台にしたホラーAVG。16世紀に魔女裁判があったといわれる城内を探索しながら、謎の殺人事件の真相を解き明かす。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ガラパゴス

3/26
■セガ ■アクションパズル
■7,800円 ■CD-ROM

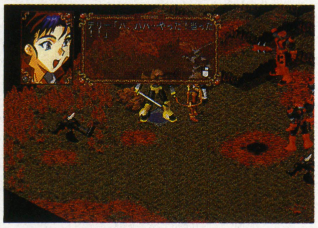


[海外から移植] 人工生命体「メンデル」を遠隔操作し、ゴールまで導くアクションパズル。変化をくり返す環境にも順応できる人工知能"NERM"を搭載しており、メンデルを育成することもできる。

Win95

Warlocks

3/27
■TGL ■SLG+RPG
■9,800円 ■CD-ROM

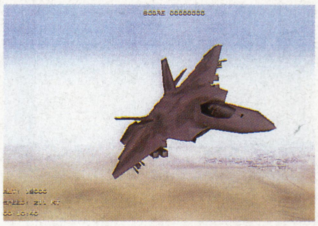


[海外から移植] 荒廃した惑星でメカが戦う、台湾製のシミュレーションRPG。イベントや戦闘では、3D・CGで形成されたキャラが動きまわる。グラフィックの一部が日本向けに刷新されている。

Win95

F-22エア・ドミナンス・ファイター 完全日本語版

3/27
■イマジニア ■フライトSLG
■価格未定 ■CD-ROM

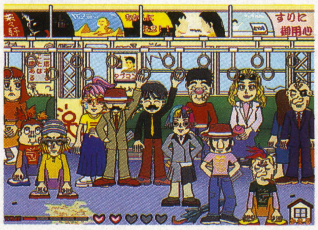


[海外から移植] 現在開発途中の戦闘機、F-22をあやつるフライトSLG。軍用シミュレータと同等レベルのグラフィックと、訓練から実戦の指揮までの4種類のモードで、次世代戦闘機を仮想体感できる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

めざせ！目撃大王 ～モンタージュ全国指名手配ゲーム

3/27
■ビー・エス・ディー ■その他
■5,800円(予価) ■CD-ROM



顔の各部位のパーツを正確に組み合わせるモンタージュ・ゲーム。ミニゲームをこなしながら犯人の顔を目撃し、モンタージュで指名手配写真を作る。顔の組み合わせパターンは26兆とおり以上。

Win95

織田信長伝

3/27
■光栄 ■SLG+RPG
■9,800円 ■CD-ROM

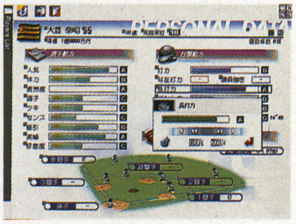


歴史上の人物の生涯を追体験する『英傑伝』シリーズ第4弾。猛将として名高い織田信長を題材に、さまざまな合戦を中心にして歴史を追う。選択によっては、史実とちがう信長伝が展開することも。

Win95

野球道3&EX パワーアップキット

3/27
■日本クリエイト ■データ集
■4,800円 ■CD-ROM

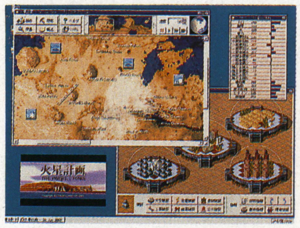


本格派野球SLGとして人気の『野球道3』と『野球道3EX』の強化データ集。'98年度版データや新人選手のデータが収録されているほか、パラメータなどのエディット機能を搭載している。

Win95

火星計画

3/27
■工画堂スタジオ ■SLG
■11,800円 ■CD-ROM



有人飛行が成功した火星での開拓と移民をテーマにした地域開発SLG。環境を整備して移民計画を進め、火星のテラフォーミング（地球化）を図る。火星に関する最新情報も参照可能。

Win95

NBAアクション98

3/6
■セガ ■バスケットボール
■6,800円 ■CD-ROM

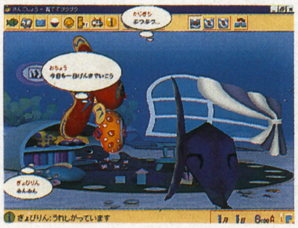


[海外から移植] NBA公認のバスケットボール・ゲーム。最新版のデータを採用し、全29チーム、340人の選手が実名で登場する。モーション・キャプチャを駆使して、選手の動きを再現している。

Win95

ヴァーチャパーク the フィッシュ2 ～育ててブクブク

3月
■光栄 ■SLG
■9,800円(予価) ■CD-ROM

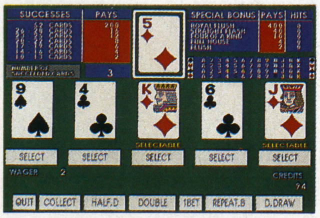


自分で描いた魚の絵が3Dで動く、仮想魚創造ソフトの第2弾。育成SLGの要素が加わっており、個性的な魚たちをしつけ、水槽の掃除や病気の治療などをして成魚まで育てる。魚の交配も可能。

Win95

シグマ ゲーム・センセーション for Windows95 Vol.1

2/13
■シグマ ■オムニバス
■1,500円 ■CD-ROM

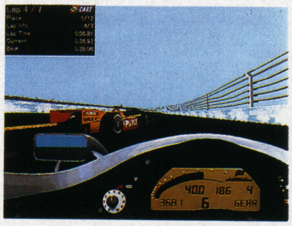


メダルゲームの開発で有名な同社の過去の作品を集めたソフト。戦略型ボードゲーム『競馬すごろく』、メダル用カードゲーム『WHAT IF？』、シューティング『UFOバスターズ』を収録。

Win95

マイクロソフト カートプレシジョンレーシング

2/20
■マイクロソフト ■レーシング
■オープン価格 ■CD-ROM



[海外から移植] 日本でも公式戦が行なわれる、CART公認のインディカー・レース。各マシンのエンジン音やコースの起伏などを忠実に再現している。ドライバー・データは'97年度版を収録。

Win95

ストリート・オブ・シムシティ日本語版

2/20
■マクシス ■3Dアクション
■9,800円 ■CD-ROM

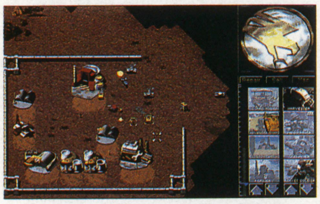


[海外から移植] 「シムワールド構想」にもとづくカー・アクション。武装した車をあやつり、危険な指令の数々を遂行する。『シムシティスペシャルエディション』で造った街を走ることが可能。

Win95

コマンド&コンカー +コバートオペレーションズ

2/27 ■アクレイムジャパン ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)



[海外から移植] 世界的に人気のリアルタイムSLG『コマンド&コンカー』と、その追加シナリオ集を同梱した特別パック。新たに15本のシナリオと10種のネットワーク対戦用ステージが楽しめる。

Win95

大航海時代外伝

2/27 ■光栄 ■SLG+RPG ■7,800円 ■CD-ROM

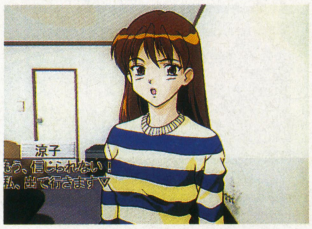


[プレイステーションから移植] 海賊と冒険家のふたりの主人公が、それぞれの目標の達成をめざして冒険するシミュレーションRPG。艦隊戦や世界データなどは『大航海時代II』を基本にしている。

Win95

ルームメイト+ワン~井上涼子

2/27 ■イメージファクトリー・アイエム ■SLG ■7,800円/8,800円(初回限定版) ■CD-ROM



[セガサターンから移植] 内蔵時計にあわせて、パソコン内でリアルタイムに女性が生活するSLG。新キャラやサターン版未収録のイベントなどが追加された。初回限定版は描き下ろしテレカが同梱。

Win95 Mac

ミス~闇の破壊神

12/26 ■ラピックス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



起伏のはげしい3Dのフィールドで戦うリアルタイムSLG。吊り橋の上や川をはさんだ地形など、変化に富んだ8種類のマップで、人工知能を搭載したユニットがリアルな戦闘を展開する。

Win95

釣り紀行百選Vol.2 富士五湖

12/22 ■センチュリー ■フィッシング ■2,280円 ■CD-ROM

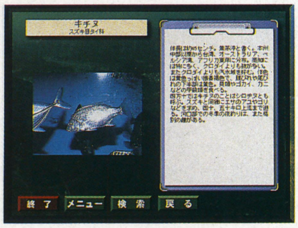


有名な釣りスポットを多方面から紹介する釣りバラエティ・ソフト。山中湖や河口湖などの富士五湖を題材に、周辺のレジャー・ガイドや写真集、バス・フィッシングのゲームなどを収録。

Win95

釣り紀行百選Vol.1 四万十

11/23 ■センチュリー ■フィッシング ■2,280円 ■CD-ROM

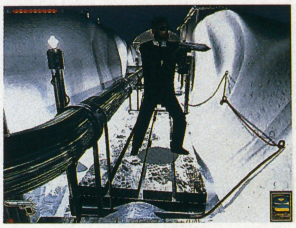


ミニゲームやデータベースなどで、有名な釣り場を仮想体感するオムニバス集。四国の清流、四万十川とその周囲に関する情報や、アユ釣りなどの各種ゲーム、128点の風景写真などを収録している。

Win95

MEN IN BLACK THE GAME

2/20 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



昨年話題を呼んだ映画「メン・イン・ブラック」の世界をAVG化。プレイヤーは主人公のジェームスとなり、映画同様の訓練(ミニゲーム)を経て、エイリアンたちと対決する。

Win95

BLADE RUNNER

3/13 ■エレクトロニック・アーツ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(4枚組)



サイバー・パンク映像の原点とされている映画「ブレードランナー」の世界を仮想体験するAVG。新人ブレードランナーとなり、動物殺害事件を捜査する。行動によって展開が変化するのが特徴。

Win95

STARWARS MYSTERIES OF THE SITH

2/27 ■マイクロマウス ■データ集 ■6,800円 ■CD-ROM



映画「スター・ウォーズ」の世界が舞台のアクション『ジェダイナイト』の追加シナリオ集。29本の追加シナリオのほか、武器、フォース、敵が追加されている。プレイには本体が必要。

Win95

IGNITION

2/27 ■アクレイムジャパン ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM



個性的な11台の車が、ポリゴンで形成された7種類のコースを走る、後方見下ろし型レーシング。ギア・チェンジのない簡単操作で、5人までの通信対戦が可能。1画面でのふたり対戦もできる。

Win95

SABRE ACE

2/27 ■アクレイムジャパン ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM

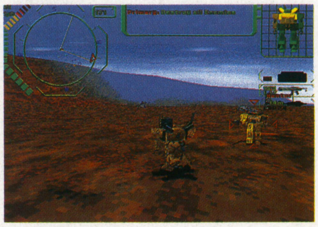


朝鮮戦争がテーマのフライトSLG。F-86セイバーやMIG-15、F-51ムスタングなどの戦闘機45機種が登場、3Dグラフィックでドッグファイトを展開する。LANやモデムでの通信対戦が可能。

Win95

HEAVY GEAR

3/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)



『メックウォリア2』制作チームによる3Dロボット・アクションの新作。各種パーツを組み合わせることで、自分だけのギア(ロボット)が作成できる。インターネットなどの通信対戦に対応。

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

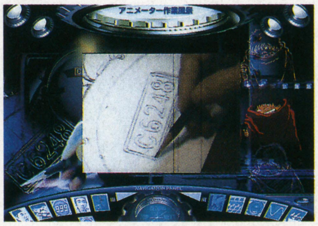
今月の新作

今月は、ひそかに高い支持を得ているペーパークラフト・ソフトに注目。なかでも『デジタルな紙の戦隊ヒーロー』は、昔、子ども向け雑誌の付録としてついていた、お面やトントン相撲などのおもちゃを自宅で作ることができるユニークなソフトだ。リアル指向のフィギュア全盛の時代にあって、なつかしくも貴重なタイトルと言えるだろう。声優ファンは『ラジロム』シリーズを要チェック。

ハイブリッド(Win95 Mac)

銀河鉄道999エターナル・ファンタジー メイキングCD-ROM

3/1 ■インナーブレイン ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM



3月に公開予定の新作劇場アニメ「銀河鉄道999エターナル・ファンタジー」の制作課程や、予告編ができるまでを取材したCD-ROM。松本零士のインタビューも収録。定期券型劇場割引券つき。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

花の百名山

3/6 ■NECインターチャネル ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM(3枚組)

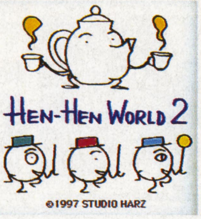


NHK衛星放送で放映された同名番組の映像や資料を編集したデータベース。500種以上の山の花が収録されており、各種検索もできる。自分で撮った花の写真をシールなどに加工する機能も付属。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ハルツスクリーンセーバー2

3/7
■コロムビアクリエイティヴ ■スクリーンセーバー
■3,900円 ■CD-ROM

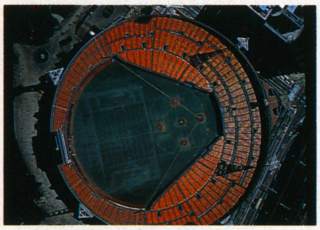


独創的なアイデアが盛り込まれたエンターテインメント・スクリーンセーバー第2弾。見ているだけでも楽しいセーバーを8種類収録。飛んでいる鳥を動かして障害物をよけるミニゲームなどもある。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

空から見た日本Vol.3 ふるさと上空

3/12
■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM

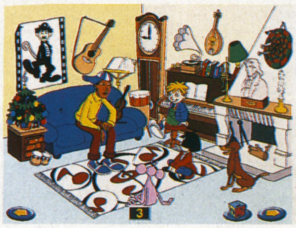


全国各地で撮影した航空写真集の第3弾。東京上空から見た高速道路の人工美や，田園，河川，湖沼といった自然美まで，さまざまなスチールが収録されている。検索機能や特集なども充実。

Win3.1/95

トミー&オスカー ～オペラ座の怪人をやっつけろ！

3/13
■エーアンドビーコーディネータージャパン
■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

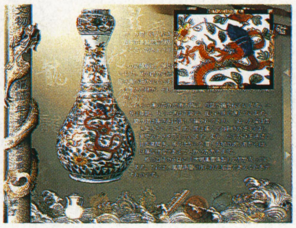


［海外から移植］主人公のトミーらと遊ぶうちに，音楽理論の基礎が身につく教育ソフト。9つのアトラクションを収録している。パソコンのキーボードにかぶせて使うピアノ鍵盤が付属。

Win3.1/95

故宮博物院 故宮のドラゴン

3/13
■富士通 ■エンターテインメント
■9,800円 ■CD-ROM

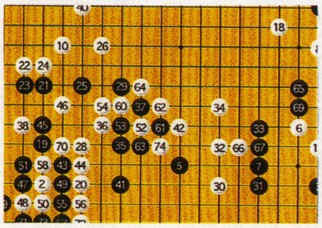


中国の歴代皇帝のコレクションである故宮文物を紹介するエンターテインメント・ソフト。龍のデザインがほどこされたものだけを収録しており，170点あまりの蔵品を鑑賞できる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

もっとつよくなる囲碁の先生 布石編1

3/14
■ゼロ ■囲碁
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

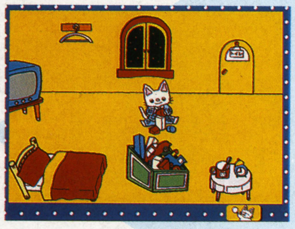


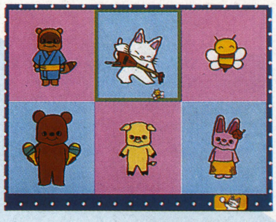
『囲碁の先生』シリーズの上級者向け作品。音声とテキストを使って，代表的な布石の型を解説してくれる。2連星，3連星，星・小目，タスキ型，中国流，特殊戦法などを収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ① ノンタンのぱぴぷぺパソコン！

3/18
■ポニーキャニオン ■教育
■5,800円 ■CD-ROM





▶10種類の項目でノンタンと遊びながら，コンピュータの操作方法が覚えられる



◀プリントアウトしてノンタンサイコロやおめんを作成することも可能

はじめてパソコンに触れる子どもを対象とした教育ソフト。猫のノンタンと遊ぶことで，パソコンの操作法などが自然に修得できる。ノンタンの声は，アニメと同じく千秋が担当。

Win95

鉄腕アトムのプリントワールド

3/18
■ポニーキャニオン ■ツール
■4,800円 ■CD-ROM



手塚治虫の名作コミック「鉄腕アトム」に登場するキャラクターを使って，自宅のパソコンで簡単にハガキやカレンダーを制作することができるツールソフト。7桁の新郵便番号に対応。

Win95

ジャングル大帝のプリントワールド

3/18
■ポニーキャニオン ■ツール
■4,800円 ■CD-ROM



家庭にあるパソコンとプリンターを使って，手作りのハガキや便箋が作れるプリントアウト・ソフト。今夏公開予定のアニメ映画「ジャングル大帝」に登場するキャラクターが収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーパーフィギュア エヴァンゲリオン初号機

3/19
■インナーブレイン ■ツール
■6,800円 ■CD-ROM



パソコンのプリンタから出力した型紙を組み立てて楽しむ『ペーパーフィギュア』シリーズの新作。アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」に登場するエヴァ初号機のデータが収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーパーフィギュア エヴァンゲリオン零号機

3/19
■インナーブレイン ■ツール
■6,800円 ■CD-ROM



好評の『ペーパーフィギュア』シリーズ最新作。「新世紀エヴァンゲリオン」のエヴァ零号機の型紙データを収録。フィギュアの作りかたを林原めぐみが解説してくれるボイス・ナビゲーションつき。

Win95

コナミ&レッドカンパニー コラボレーションコンテンツ

3/19
■コナミ ■エンターテインメント
■4,800円(予価) ■CD-ROM



PSタイトル『みつめてナイト』のスクリーンセーバーと，今春発売予定のOVA「聖少女艦隊バージンフリート」の設定資料などが楽しめるソフト。レッドカンパニーが監修を担当している。

Win95

八神ひろきG-taste CD-ROM原画集Ⅰ

3/20
■講談社 ■画集
■4,800円 ■CD-ROM

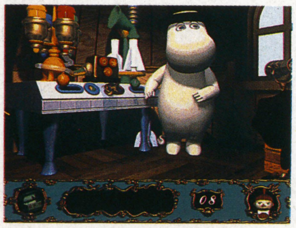


ミスターマガジンで連載中のコミック「G-taste」の原画集。同誌に掲載されたイラストが楽しめるほか，それらを加工して壁紙などを作ることもできる。初回特典は特製ポストカード。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ムーミン谷に春がきた

3/20
■ズー ■教育
■6,800円 ■CD-ROM

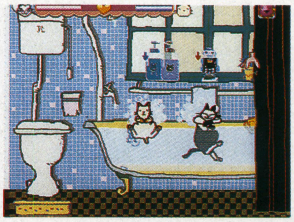


アニメ「ムーミン」のキャラクターが登場するインタラクティブ・アドベンチャー。冬眠中のムーミンたちを起こして，春のパーティを企画する。トロッコ・ゲームや五目ならべなども楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ジングルキャッツ 愛と友情のネコ物語 ～ラブパラ大作戦の巻

3/21
■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

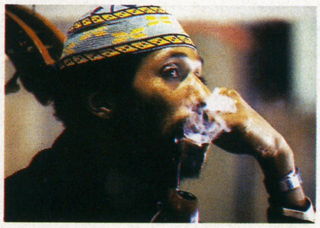


全世界で180万枚のセールスを記録した，猫だけのユニット・ジングルキャッツが登場する育成ゲーム。2匹の猫の仲をうまく取り持ってカップルにすると，ジングルキャッツが祝福の歌を披露する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ジャズ・ヒーロー列伝

3/21
■ファブ・コミュニケーションズ ■データベース
■3,980円 ■CD-ROM



'50年代から'70年代にかけて活躍したジャズメン約130名のステージ写真や資料が閲覧できるデータベース。「アンフォゲタブル」などの名曲も4曲収録している。セーバー，壁紙機能つき。

ハイブリッド(Win95 Mac)

オードリー・ヘプバーン

3/21 ■ファブ・コミュニケーションズ ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



いまなお人気の高い女優，オードリー・ヘプバーンの新人時代から晩年までの貴重なショットを集めたデジタル写真集。未公開写真を含む約130点を収録。BGMつきセーバーや壁紙機能もある。

ハイブリッド(Win95 Mac)

オルタネイト・エルヴィス'56

3/21 ■ファブ・コミュニケーションズ ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



アメリカのスーパー・スター，エルヴィス・プレスリーのデビュー当時を追いかけた写真集。高名な写真家，アルフレッド・ハイマーの作品集「Elvis56」と未公開写真で構成されている。

Win95

ラジロム モーニングVol.3 吉田古奈美

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



CD-ROM上でラジオ番組が展開される同シリーズの第3弾。ゲストに声優の荒木香恵を迎え，司会の吉田古奈美とともにゲームの話題などで盛り上がる。ライブ告知などの情報コーナーも収録。

Win95

ラジロム ブランチVol.3 豊嶋真千子

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



時間帯ごとに区切られて発売されているデジタル・ラジオ番組シリーズの新作。パーソナリティの豊島真千子がデジタルカメラで撮影した近況などを紹介する。ゲストは，声優の桑島法子。

Win95

ラジロム ランチタイムVol.3 長沢美樹&夏樹リオ

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



人気声優陣が司会を担当している月刊ラジオ番組CD-ROMシリーズの新作。司会のふたりのトークや，アルバムやイベントなどの情報が聞ける。ホームページ連動企画の告知も収録。

Win95

ラジロム ティータイムVol.3 こおろぎさとみ&南 央美

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



同名ラジオ番組CD-ROMの第3弾。パーソナリティのふたりとスペシャルゲストの上田祐司によるトークコーナーがメイン。恒例のデジタルカメラを使った企画や，おたよりコーナーも楽しめる。

Win95

ラジロム ナイトVol.3 かないみか&結城比呂

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



毎月発売されているCD-ROMラジオ番組シリーズの3本目。ゲストの関 智一と司会のかないみか&結城比呂が，時間をオーバーしてまで語り合ったという，ちょっぴり下品なトークが展開する。

Win95

ラジロム ミッドナイトVol.3 平松晶子

3/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



インターネットなどの媒体とも連動している同名ラジオ・シリーズ最新作。ゲストとして白鳥由里が出演，これまでとはちがった雰囲気で番組が進行する。好評の質問メールのコーナーも充実。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA Odyssey チベット・天上の王国~カイラス巡礼

3/26 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



チベットの聖地ラサから伝説の山カイラスまでの1400kmを，マウンテンバイクで走破した写真家・野澤真人の足跡を追うCD-ROM写真集。雄大な自然の風景が，写真やムービーで再現される。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA Odyssey 信濃路~光，風，音紀行

3/26 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



郷愁をさそう信濃路の風景を，写真と音楽でつづるリラクゼーション・フォトアルバム。ソフト中の情報に関連するサイトへ直接アクセスできる，インターネット接続機能がついている。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA Odyssey 水の大地~釧路湿原

3/26 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



日本有数の生命の宝庫と言われる釧路湿原を，20年にわたって追いつづけている写真家・後藤昌美の作品集。181枚のフォトで構成されている。湿原に生息している動植物を集めた図鑑も収録。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

GAIA Odyssey LIGHT ON THE HORIZON~空の色・宙の光

3/26 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



天体写真家の林 完次と作家の寮美千子の手による，空をテーマにした写真集。黄昏，黎明，夜明け，夕暮れの4章から構成されている。日本語と英語のふたつのモードを収録したバイリンガル仕様。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

日本百名山 第五集

3/26 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



日本の代表的な名峰を紹介する『日本百名山』シリーズの第5弾。大山，阿蘇山，霧島岳など，西日本の名峰14座を掲載している。山岳ガイドやスペシャル山岳ムービーも収録。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

夜景の時間 新・東京夜景 Tokyo Night View Interactive

3/26 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

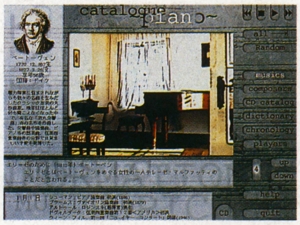


東京エリアや横浜エリアからセレクトされた，美しい夜景が見えるスポットを紹介する写真集。厳選された122か所には，それぞれに見どころ解説やアクセス・ガイドがついている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

クラシック名曲カタログ・シリーズ ~ピアノ編/協奏曲編/交響曲編

3/27 ■ピー・エス・ディー ■データベース ■各9,800円 ■CD-ROM



クラシックの名曲を300曲以上収録したデータベース。各曲は2分前後のカタログ形式で収録されている。初心者にもわかりやすい用語解説や，充実した検索機能などが特徴で，3編が同時発売。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジタルな紙の戦隊ヒーロー

3/31 ■is MEDIA ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM



プリンタで出力した型紙を使って，お面などのペーパークラフトを作ることができるツール。東映が手がけた特撮番組「戦隊ヒーローシリーズ」全21作を題材にした型紙データが収録されている。

Win95

ねこぢるうどんシール工房

3／上 ■大和堂 ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

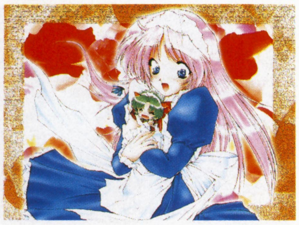


シュール・コミック「ねこぢるうどん」に登場するキャラクターのシールを作ることができる。簡単に操作できる編集機能が特徴で，30種類のフレームが収録されている。

Win95

デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」

3／下 ■ヘキサ ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)



“メイドさん”をテーマにした素材集の第3弾。つるままぐみ，蘭宮　涼といった有名クリエイターの手による壁紙やセーバーなどが楽しめる。電卓，時計，ランチャーなどのアクセサリーも収録。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

CD-Rail vol.4 南部縦貫鉄道

3／下 ■is MEDIA ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

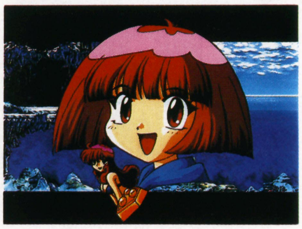


'97年に惜しまれつつ休止となった南部縦貫鉄道の歴史を編纂したビジュアル・アルバム。レールバスとともに歩んだ36年間の歴史が，30分以上の動画，300点以上の写真によって再現される。

Win95

コットン2 デジタル・データ集

3月 ■サクセス ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM



アーケードやセガサターンで発売されたシューティング・ゲーム『コットン2』のデータ集。ゲーム中に使用されたすべてのCGをはじめ，85種類の壁紙や8種類のセーバーなどが収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版新潮文庫 シャーロック・ホームズ全集

2／6 ■NECインターチャネル ■教養 ■10,000円 ■CD-ROM



新潮文庫として出版されている「シャーロック・ホームズ」シリーズ60編を収録したCD-ROM。縦書きのエキスパンド・ブック方式を採用している。初版本の挿し絵600枚などの関連項目も用意。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.4 in Great Barrier Reef

2／13 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



好評の『ダイビング』シリーズ第4弾。世界最大のサンゴ礁として知られるグレートバリアリーフのダイビング・スポットが，イラストによる海中マップとスチール写真を中心に紹介される。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.5 in Tahiti

2／13 ■インターリンク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

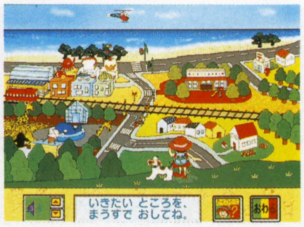


最新映像技術IPIXを採用した同シリーズの第5弾。有数のリゾート地，タヒチのダイビング・スポットをムービーなどで紹介する。シミュレータでダイブの疑似体験ができる機能も収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

らすたぁちゃんとあそぼ

2／13 ■ビクターエンタテインメント アニメーション制作部 ■教育 ■8,200円 ■CD-ROM

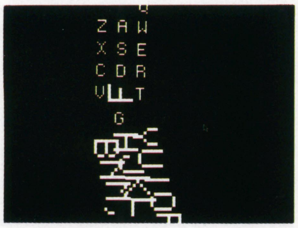


［Macintoshから移植］幼児から小学校低学年までを対象にしたエデュテインメント。らすたぁちゃんといっしょに街を探検して，文字，計算，日常生活のルールなどの項目を学習する。

Mac

前田ジョン　タップ・タイプ・ライト

2／18 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM



印刷媒体とデジタル・メディアの双方で活躍する前田ジョンの作品集「リアリティブック」シリーズ第4弾。タイプライターへのオマージュにあふれた作品を収録している。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

スペイン　光と影の聖地

2／19 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

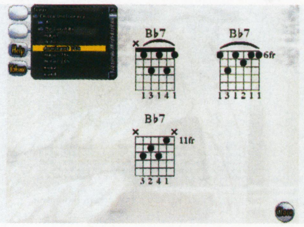


「CD-ROMで行くヨーロッパ紀行」シリーズの1作。根強い人気を誇るスペインの観光都市，マドリードやバルセロナの街並みが，写真や詳細な地図によって紹介される。壁紙，セーバー機能つき。

Win3.1/95 Mac

リッチー・サンボラ　インタラクティブ・ギター Windows版／Macintosh版

2／21 ■シンコーミュージック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



ボン・ジョヴィのギタリスト，リッチー・サンボラがレッスンしてくれるギター教則ソフト。リッチー流のテクニックが学べるほか，パーソナル・データも収録されている。特製ピックつき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

花図鑑Vol.3　ハーブ

2／26 ■シンフォレスト ■図鑑 ■4,900円 ■CD-ROM



155種にもおよぶハーブのデータを網羅したデジタル図鑑。美しい写真とともに紹介される学術的資料や，すぐにでも活用できる利用法まで，ハーブのことを広範囲にわたって学べる。

Win95 Mac

世界遺産～時を超える旅 古代ローマ 一千年の興亡

2／27 ■富士通 ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM



テレビ放映された同名番組を再構成したCD-ROM。1000年におよぶローマ帝国の歴史を，政治・神話・食などの多彩な観点から解説する。高品位CGやムービーを豊富に収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

水木しげるの妖怪図鑑 ―世界篇―秀作350選

2／27 ■講談社 ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

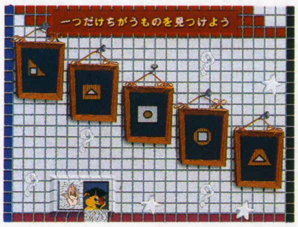


『水木しげるの妖怪図鑑』シリーズ第3弾。妖怪に関する1,000問のクイズを解きながら，350体の妖怪情報を検索できる。記載されている妖怪情報は，すべて水木しげるによる書き下ろし。

Win3.1/95

頭脳アスロン

1／23 ■TDK ■教育 ■5,600円 ■CD-ROM



9歳児から大人までを対象とした頭脳ゲーム。数あてや絵あわせといったミニゲームから，IQテスト風の問題まで，全部で10種類の項目に挑戦できる。実力診断ができるテストモードつき。

Win3.1/95

たのしくあそんで「ひらめきドンドン」

1／23 ■TDK ■教育 ■5,600円 ■CD-ROM



パズルゲームをとおして，子どもの集中力や記憶力を養うことができる教育ソフト。子どもの発達段階にあわせて，ゲームの難易度を変えることができる。対象年齢は3～6歳。

ハイブリッド(Win95 Mac)

舞踏花伝

1/23 ■ジャストシステム ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



日本の伝統と西欧文化のはざまに生まれた「舞踏」の成り立ちを紹介するソフト。「舞踏譜」と呼ばれる詩のような振り付けの言葉を，わかりやすく解説してくれる。ガイドブックつき。

Win95

「進め！さんすう探検隊」4年1の巻／2の巻

1/29 ■カテナ ■教育 ■各6,800円 ■CD-ROM

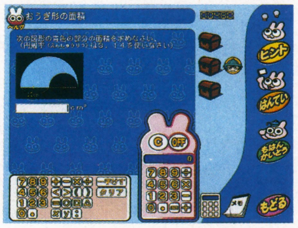


全国の小中学校への導入実績を持つシステムを改良した算数学習ソフト。子どもが自分で学習管理を行ない，継続して勉強できるような構成になっている。各巻につき約150問を収録。2巻構成。

Win95

「進め！さんすう探検隊」5年1の巻／2の巻

1/29 ■カテナ ■教育 ■各6,800円 ■CD-ROM

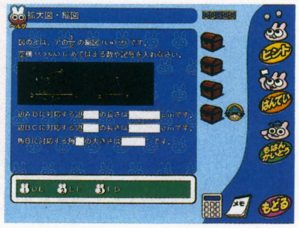


学年別に発売されている算数ドリル・ソフト。5年生で学習する「少数のかけ算・わり算」「正多角形と円」などの単元を収録している。解けなかった問題にヒントを提示する機能も付属。2巻構成。

Win95

「進め！さんすう探検隊」6年1の巻／2の巻

1/29 ■カテナ ■教育 ■各6,800円 ■CD-ROM



同名算数ドリル・シリーズの6年生版。反復学習により算数の基礎が身につくようになっている。「比例と反比例」「立体の体積・表面積」といった，少し高度な単元の問題を収録。2巻構成。

ハイブリッド(Win95 Mac)

スクリーンセーバー水木しげるの妖怪図鑑 ―世界編―魔の巻

1/30 ■講談社 ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM



妖怪の大家，水木しげるが監修したスクリーンセーバー。グレムリン，ゴブリン，狼男といった，世界の妖怪を約50体収録している。妖怪パズルや妖怪カレンダーといったオマケ機能も付属。

Win95

フライングカラーズ95

12/19 ■ハイパースペース ■ツール ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］子どもでも簡単に使いこなせるインターフェースを持ったドローソフト。作品を制作した過程をプレイバックできたり，書いた文字がそのままスタンプになるなどの機能を搭載。

Win95

センチメンタルグラフティ デスクトップコレクション

12/24 ■ムービック ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

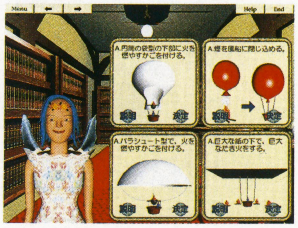


人気の高いサターン用同名ゲームの素材集。各キャラクターごとに4枚ずつ，3つのサイズの壁紙が収録されているほか，音声データやアイコンなども用意。初回版には特製12cm定規を封入。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

理科の天才 ノーベルシュタイン研究所 発明・発見編

11/7 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



偉大な発明・発見をテーマに，その内容を解説していく理科学習ソフトの第1弾。航空機，宇宙船，一般・特殊相対性理論などが学習できる。小学校高学年から高校生までが対象。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

漢字の森のロビンフッド 迷いの森の大冒険のまき

11/7 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



好評だった同名漢字学習ソフトの続編。16種類のゲームに挑戦して漢字を勉強する。前作よりも内容レベルを高めに設定した200単語を収録しており，難易度を2段階に調節することが可能。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ネモ／ヴェルレーヌ／ドビュッシー ～印象派／静かな革命

11/14 ■NECインターチャネル ■教養 ■6,500円 ■CD-ROM



同時代に生きた画家，詩人，作曲家の3人の芸術家を総合的にあつかった「トリプティック」シリーズの第1弾。ひとつのテーマについて，3人の考えかたのちがいを交差させて紹介している。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ゴーギャン／ボードレール／チャイコフスキー ～楽園を求めて

11/14 ■NECインターチャネル ■教養 ■6,500円 ■CD-ROM



異なるジャンルで活躍した3人の芸術家を同時にあつかう「トリプティック」シリーズの第2弾。"楽園を求めて"という共通体験をまじえながら，それぞれの芸術家の作品を鑑賞できる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

DIANA THE SCREENSAVER

12/26 ■日本ソフテック ■スクリーンセーバー ■6,800円 ■CD-ROM



昨年8月31日に交通事故で亡くなった，元英国皇太子妃ダイアナの追悼記念セーバー集。200枚以上の壁紙と12種類のセーバーを収録している。売り上げの一部はダイアナ基金に寄付される。

コンビニ販売専用

マーク矢崎の占星術 運命スコープ1998夏

■花王 ■占い ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac



占星術師のマーク矢崎が，恋愛運・仕事運・金運・全般運などを占ってくれる。その日のラッキーカラーも表示。

パズルの惑星VOL.6

■花王 ■オムニバス ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac



クロスワード，数字パズルなど，7種類のパズルが楽しめる。旅行券やゲーム機などが当たる懸賞パズルも収録。

グローカルヘキサイト

■CDウェーブ ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95



三角形や台形などのパネルを置いていく新感覚パズル。置いた場所や残ったパネルによって算出される得点を競う。

ジェットストリーム2nd APPROACH WIN 2planes

■日本IBM ■フライトSLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95



日本国内をジェット旅客機で飛行できるフライト・シミュレータ。2機種の航空機，8か所の空港を収録している。

実戦！競馬予想

■CDウェーブ ■競馬予想 ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95



インターネットからデータを入手して勝ち馬予想するソフトと，予想を支援するソフトの2本立て。『競馬道2』の簡易版。

陳 清波のインサイドゴルフ

■花王 ■教養 ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95



陳 清波プロによるゴルフレッスン・ソフト。コースの攻めかたの基本やスイングについてのアドバイスが受けられる。

★すべて3月25日発売

プレイステーション

PLAYSTATION



NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●プレイステーション，全世界で3,000万台を出荷

ソニー・コンピュータエンタテインメントは，全世界におけるプレイステーションの生産出荷台数が，2月5日に累計3,000万台を突破したと発表した。内訳は日本1,065万台，北米1,075万台，欧州860万台。'97年8月以来，約5か月間で1,000万台を出荷した。

●携帯用ゲーム機として使用できる超小型PDAを開発

SCEは，メモリーカードに液晶画面，赤外線通信機能，時計機能などを持たせた機器を開発。PS用CD-ROMからソフトをロードすれば携帯用ゲーム機として使用できる。市場投入は今冬予定。

新分野へ

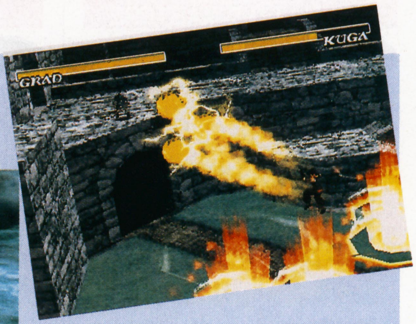
光栄がオリジナル作品3タイトルを発表

2月24日，新作発表会にて光栄がPSオリジナル作品3本を発表した。まずは，中国の時代小説をベースにしたシミュレーションRPG『封神演義』（夏発売／予価6,800円）。戦場シーンでは，地形を活かした高度な戦術と，宝貝や術などの多彩な攻撃手段が使用できる。キャラクター・デザインには岡崎武士を起用。『ジルオール』（秋発売／予価6,800円）は，ファンタジー世界を舞台にしたRPG。キャラクターのタイプを特徴づける“ソウル”をはじめとする，自由度の高さを追求したシステムが特徴となっている。もう1作は，『三國無双』スタッフが制作した3D対戦アクション『デストレーガ』（秋発売／予価5,800円）。魔法攻撃の採用で，遠距離での駆け引きも楽しめるようになっているという意欲作だ。





◀『封神演義』は，中国の古代王朝・商の時代の物語
▼『ジルオール』のメインキャラ・デザインは末弥　純が担当



▲全12キャラが登場する『デストレーガ』。魔法攻撃が特徴

カラフルな周辺機器が充実！

カラー版メモリーカード&デュアルショックの情報を紹介しよう。メモリーカードは，1月29日に初春限定のシースルー・イエローとグレイッシュ・ホワイトが，2月26日にはグレー，エメラルド，アイランド・ブルー，ホワイト，チェリー・レッド，クリスタル，レモン・イエロー，キャンディー・オレンジ，ブラックの9色が発売された。デュアルショックは3月19日にホワイトとダイヤモンド・ブラック，4月以降にクリスタル，スモーク・グレー，エメラルド，アイランド・ブルーが発売される。なお，3月よりメモリーカードケース（200円）も発売される予定。



▶9色のメモリーカードは各1800円



◀▼初春限定の2色のメモリーカードは各2000円。20万枚の限定発売だ



◀デュアルショックはそれぞれ3300円。全6色



今月の新作

ユーザー待望の『鉄拳3』をはじめ，『パラサイト・イヴ』『ときメモドラマVol.2』『みつめてナイト』『闘魂烈伝3』など，注目作が集中。今月発売のソフトだけで夏ぐらいまで遊べそうなボリュームだ。上記の作品以外では，リズム感覚にテーマをしぼった『S・Q』や，アイテム&コンボを駆使した対戦バトルが斬新な『プリズムランドストーリー』なども要チェック。

湾岸トライアル

3/7
■パック・イン・ソフト ■レーシング
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード3ブロック使用



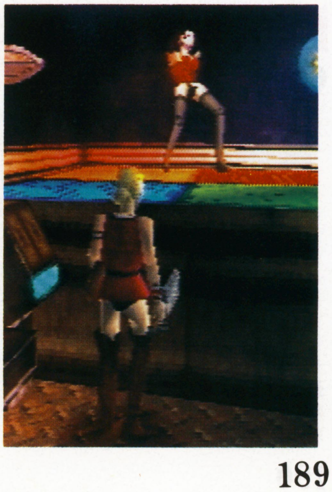
公道をモデルにしたコースで競いあうレースゲーム。ストーリー・モードでは「湾岸トライアル」に参加し，走り屋の頂点の座をめざすほか，実写映像のアイドルたちとの恋愛も楽しめる。

ロストソード～失われた聖剣

3/12
■イマジニア ■ARPG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



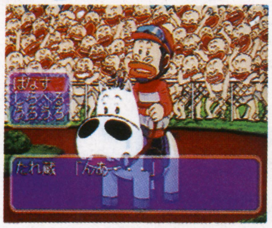
アーサー王伝説で知られる聖剣エクスカリバーを題材にしたアクションRPG。未来世界に奪われた聖剣を奪回するために，待ち受ける敵やワナを回避しながら，隠された謎を解き明かしていく。



■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト」……【3月12日発売】●スマッシュコート（ナムコ／オープン価格）●鉄拳2（ナムコ／オープン価格）●レイストーム（タイトー／2,800円）

みどりのマキバオー ～黒い稲妻 白い奇跡

3/19
■アクセラ ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



人気コミックをゲーム化。アドベンチャー，特訓，レースの各セクションを順番に進めていく。オリジナル・ストーリーを採用しており，マルチ・シナリオ&エンディングになっている。

コンビニ販売専用

ファイナルファンタジーV

3/19
■スクウェア ■RPG
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［スーパーファミコンから移植］同社の看板RPGシリーズの第5作を完全移植。使用コマンドや能力を自由に変更できるジョブチェンジ&アビリティシステムが特徴。新たにムービーが追加された。

ZERO PILOT～銀翼の戦士

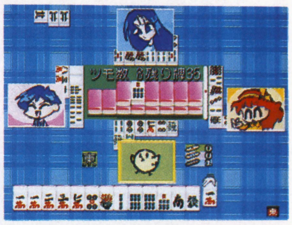
3/12
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



第二次世界大戦で活躍したレシプロ機をあやつり，空中戦をくり広げる3Dシューティング。全19ミッションで構成されたシナリオ・モードのほか，好みの機体を選んで対戦するモードもある。

0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組

3/12
■アフェクト ■麻雀
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



ルールを知らない人でも，プレイしながら麻雀のセオリーを学べる親切設計の麻雀ソフト。プレイヤーの腕前にあわせたレッスン・モードをはじめ，4枚麻雀，7枚麻雀といったプレイモードも用意。

GUNDAM THE BATTLE MASTER2

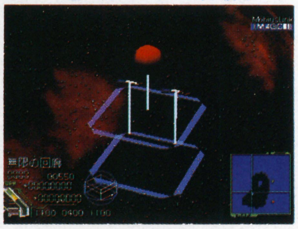
3/12
■バンダイ ■対戦格闘
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



「機動戦士ガンダム」シリーズのモビルスーツが闘う対戦格闘第2弾。スラスターでの空中移動がゲージ消費制になったほか，1ラウンドにつき3回まで使用できるメガスペシャルアタックが追加された。

メビウスリンク3D

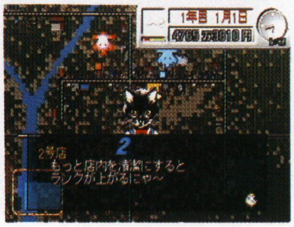
3/12
■ITOCHU ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード4ブロック使用



女性指令官を中心に編成された「メビウスリンク艦隊」を指揮し，シリウス帝国との戦いをくり広げるSF戦術級SLG。シリーズ初の3D表示となったことで，より高度な戦略がとれるようになった。

ザ・コンビニスペシャル ～3つの世界を独占せよ

3/12
■アートディンク ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード10～11ブロック使用



［パソコンから移植］コンビニエンスストアの経営をテーマにしたSLGシリーズの最新作。ゲーム・システムはそのままに，猫，RPG，近未来といった架空の世界に舞台が移されている。

ひざの上の同居人（パートナー） ～KITTY ON YOUR LAP

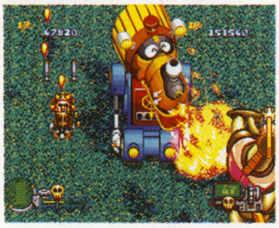
3/12
■カルチュア・パブリッシャーズ ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



ネコ耳少女に変身する子猫を育て，完全な人間への成長と彼女のハートを射止めることが目的の育成SLG。キャラクター・デザインは都築和彦，音声には宮村優子，岩男潤子，今井由香などを起用。

タイムボカンシリーズ ボカンですよ

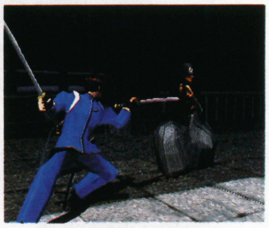
3/12
■バンプレスト ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



アニメ「タイムボカン」シリーズを題材にしたシューティングの続編。強力なスーパードクロ爆弾や，任意に巨大化できるといった新システムに加え，竜の子プロ制作のオリジナル・メカも登場。

ブシドーブレード弐

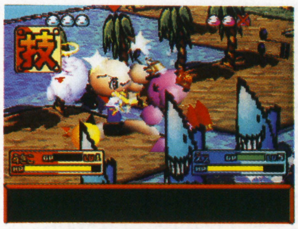
3/12
■スクウェア ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



360度フリーランニングや一撃必殺など，独特なシステムで話題を呼んだ3D剣術格闘の第2弾。新たに2つの流派の選択や，表と裏の構えを採用したことで，より深い攻防が可能になっている。

組み立てバトル くっつけっと

3/12
■テクノソフト ■SLG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



さまざまなパーツを組み上げて作ったキャラクター同士を戦わせるSLG。戦闘はコマンドバトル方式で，それぞれに特徴のあるステージを選んで対戦する。パスワードによる対戦プレイも可能。

デッド オア アライブ

3/12
■テクモ ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］打撃・投げ・ガードに加え，つかみ技による攻防を取り入れた3D対戦格闘。PS版ではグラフィック面の強化に加え，新キャラクターやコスチュームが追加された。

クロックタワー ゴーストヘッド

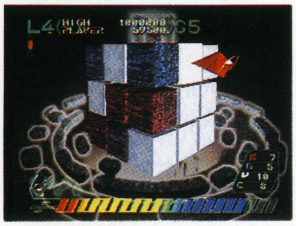
3/12
■ヒューマン ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



『クロックタワー2』のシステムを使って，新たな恐怖を描くホラーAVG。清楚でおとなしい女性・優と，残忍で冷酷な男性・翔のふたつの人格を持つ主人公が，呪われた屋敷の謎に迫っていく。

S・Q～サウンド・キューブ

3/12
■ヒューマン ■パズル
■4,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



複数で構成されたキューブに2種類のソナー音波を当て，跳ね返ってくる音を聞きわけながら消していく新感覚パズル。キューブを消すことで出るアイテムを使って，展開を有利にすることが可能。

パチスロ完全解析 ～ワイワイパルサー2／セブンティセブン2

3/12
■ヒューマン ■パチスロ
■5,200円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



フラグ成立や目押しといった実機攻略に欠かせないテクニックを身につけられる本格的パチスロ・ソフト。山佐と高砂電器産業の人気機種「ワイワイパルサー2」「セブンティセブン2」を収録。

ずっといっしょ

3/12
■東芝EMI ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

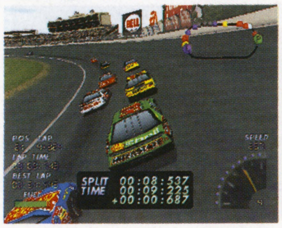


ある事情で女の子と同居することになった主人公が，同居の事実を隠しつつ意中の女の子と恋愛を成就させるSLG。喜・怒・哀の3つの感情によって，主人公への気持ちを表わすシステムを採用。

■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト」……【3月19日発売／各2,800円】●悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）●ヴァンダルハーツ～失われた古代文明（コナミ）●DX日本特急旅行ゲーム（タカラ）●タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー（バンプレスト）●機動戦士ガンダムVersion2.0（バンダイ）●トゥームレイダース（ビクターソフト）

ナスカー98

3/19
■エレクトロニック・アーツ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



全米で人気のモータースポーツ「ナスカー」公認のレーシング。実在の24チームと，鈴鹿サーキットを含む16サーキットを再現した。ダメージによって車が壊れるなどの演出も採用されている。

ヘクセン

3/19
■ゲームバンク ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード15ブロック使用



［海外から移植］名作『DOOM』のシステムを踏襲し，舞台をファンタジー世界へとチェンジした3Dアクション。戦士・魔術師・僧侶の各職業によって攻撃方法が異なるのが特徴。

ゼルドナーシルトSpecial

3/19
■光栄 ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［セガサターンから移植］6つの国家と法王領が対立するなか，世界を動かす原動力となるゼルドナー（傭兵）たちの活躍を描くSLG。PS版では，難波圭一，林延年らの声優による音声が追加された。

みつめてナイト

3/19
■コナミ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



コナミとレッドカンパニーの強力タッグで実現した純愛SLG。修行やアルバイト，さまざまなイベントによって主人公を育成し，聖騎士の称号を得る＆意中の女性との恋愛を成就させるのが目的。

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.3

3/19
■コナミ ■オムニバス
■4,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

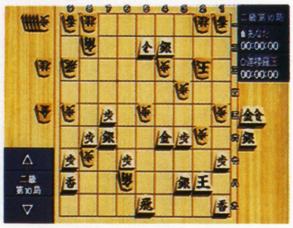


［パソコンから移植］MSXの名作を復刻するシリーズ第3弾。収録作品は『コナミのテニス』『王家の谷』『夢大陸アドベンチャー』『沙羅曼蛇』『パロディウス』をはじめとした全10タイトル。

コンビニ販売専用

将棋最強2

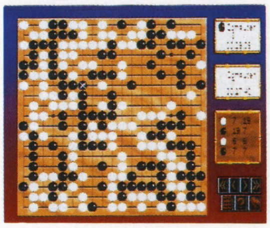
3/19
■魔法株式会社 ■将棋
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［パソコンから移植］プロ棋士である神吉宏充六段が監修を行なった本格派将棋ソフトを移植。多彩な難局面を勝ち抜いていく将棋最強戦モードなど，上級者向けの辛口な対局が楽しめる。

最強の囲碁

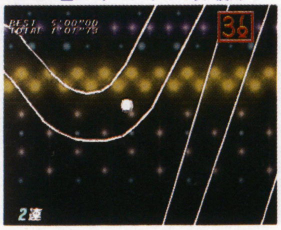
3/19
■ITOCHU ■囲碁
■7,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



［パソコンから移植］国際コンピュータ囲碁大会で準優勝となった本格派囲碁ソフト。CPUの強さは，腕前にあわせて12段階に設定可能。ヒントの表示や1手前へ戻すといった機能も搭載している。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ

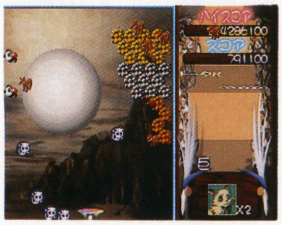
3/19
■ザウルス ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



テレビ朝日系列の人気番組で登場するゲームをPS上に再現。せまいコースの外周に触れないように，イライラ棒を通過させていく。オリジナル・コースの作成が可能で，振動機能にも対応している。

プリズムランドストーリー

3/19
■ディー・クルーズ ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



さらわれた女王リリスを取り返すため，ステージをクリアしていくブロックくずし。多彩なアイテムや，連続してブロックを消すと高得点になるコンボボーナス・システムを採用している。

パラサイト・イヴ

3/29
■スクウェア ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■メモリーカード1ブロック使用



人間の細胞のなかにあるミトコンドリアが意志を持ち，人間を乗っ取るべく反乱を起こす恐怖を描いたRPG。戦闘シーンには『FF』でおなじみのアクティブタイムバトルの改良版を採用している。



▶原作とは異なり，ニューヨークを舞台にしたオリジナル・ストーリー



◀パラサイト・エネジー・バーによって，戦闘時の緊張感を演出している

新日本プロレスリング闘魂烈伝3 アントニオ猪木引退記念限定版

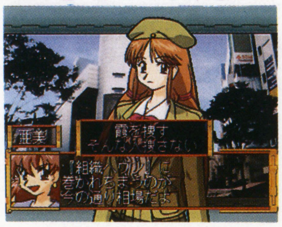
3/19
■トミー ■プロレス
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3～5ブロック使用



新日本プロレスの魅力を再現する『闘魂烈伝』の第3弾。「藤原組」「みちのくプロレス」などの他団体選手の参加や，オリジナル・レスラーを作成できるエディット・モードなどを新録した。

東京23区制服ウォーズ

3/26
■マップジャパン ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



すべての学校の制服統一をたくらむ組織との戦いを描いたAVG。敵との戦闘はカードバトル方式で進行し，体力・狂気・霊気のパラメータの相性によって勝敗が決定する。全8エリア構成。

金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件

3/26
■講談社 ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■メモリーカード1ブロック使用



人気推理コミックのゲーム化第2弾。“禍いのローレライ”と名乗る人物により開園前のテーマパークに閉じ込められた金田一少年らが，仕掛けられたトリックを推理し，犯人をつきとめていく。

項劉記

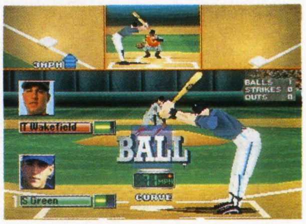
3/26
■光栄 ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



［パソコンから移植］中国史に名高い漢楚の戦いを題材にしたSLGを移植。境界やエリアによる区切りを廃したボーダーレスマップの採用で，隠密行動などを利用した高度な戦略性を実現している。

実況アメリカンベースボール

3/26
■コナミ ■野球
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード12ブロック使用



全米メジャーリーグをテーマにした実況シリーズ最新作。野茂や伊良部などの日本人選手を含む700名以上の選手が実名で登場する。選手をトレードしてオリジナル・チームを編成することも可能。

■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト for Family」……【3月19日発売／2,800円】●進め！対戦ぱずるだま（コナミ）

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 〜彩(いろどり)のラブソング

3/26
■コナミ ■AVG
■5,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード2ブロック使用



『ときめきメモリアル』に登場するヒロインのひとり，片桐彩子をフィーチャーしたAVG。バンド・コンテストに向けて苦悩中の主人公と片桐彩子との，せつない恋愛物語が描かれる。マウス対応。

GUNばれ！ゲーム天国

3月
■ジャレコ ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



ゲームのパロディが満載の同名シューティングを，PSの機能を活かしてパワーアップ。ガンコンを使った新たなゲーム性に加え，ポリゴンを使用したステージや新キャラ＆新アニメなどを追加。

…いる！

3/26
■タカラ ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



クトゥルフ神話をベースにしたホラーAVG。学園祭を明日にひかえた高校が物語の舞台。襲いくる敵を回避しながら女子生徒を救い出し，邪神復活の儀式を阻止して学校からの脱出をはかる。

卒業III〜ウエディング・ベル

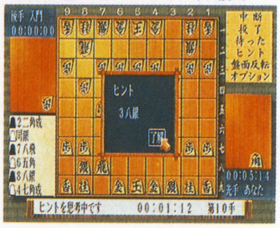
3/下
■小学館プロダクション ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



生徒のなかのひとりと結婚しているという設定を採用した，人気育成SLGシリーズの最新作。ほかの生徒に結婚の事実がバレないようにしながら，妻を含む5人の女子高生を卒業へと導いていく。

吉村将棋

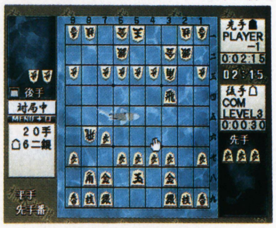
3/26
■コナミ ■将棋
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



『永世名人』シリーズを生んだ吉村氏制作による将棋ソフト。新たに作りなおされた強力な思考ルーチンの採用に加え，操作性も改良されている。江戸時代の名棋譜のデータも収録。

柿木将棋II

3/26
■アスキー ■将棋
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1〜11ブロック使用



人間らしい思考に定評のある『柿木将棋』の新バージョン。思考ルーチンを改良したほか，プレイヤーの打ち筋を考慮して強くなる学習機能を搭載。盤面編集などの機能も充実している。

鉄拳3

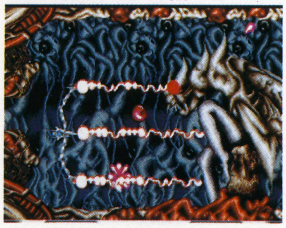
3/26
■ナムコ ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］復活した“闘神”との闘いを描く人気3D格闘シリーズ第3弾。「コミックモーニング」の人気キャラクター，ゴンの参戦など，PS版オリジナルの要素が追加されている。

イメージファイト＋Xマルチプライ／アーケードギアーズ

3月
■エクシングエンタテイメント ■シューティング
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応



［アーケードから移植］アイレムが'80年代後半に発売した傑作シューティング『イメージファイト』と，出荷数が少なく一部では“幻のゲーム”と呼ばれている『Xマルチプライ』を収録。

ブロークンヘリックス

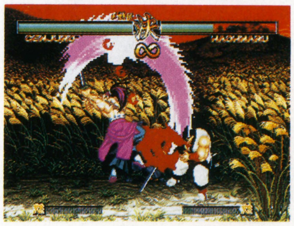
3/26
■コナミ ■3Dアクション
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



爆弾処理のスペシャリストとなって，基地内部に仕掛けられた爆弾を解体していくアクション。銃を使う以外に，相手を踏みつけることによっても，敵を攻撃することができる。

サムライスピリッツ剣客指南パック

3/26
■SNK ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［ネオジオから移植］名作剣術格闘ゲーム『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』をカップリングして移植。トレーニング・モードやミュージック・セレクトなど，各種機能も充実。

悠久幻想曲2nd Album

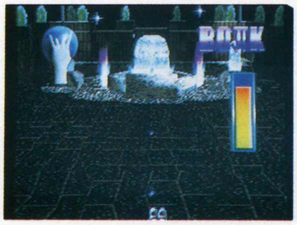
3/26
■メディアワークス ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



昨年夏に発売された育成SLG『悠久幻想曲』の続編。所属する自警団を存続するため，仲間と協力して1年間で街の住人から支持を集めるのが目的。オープニング曲はタケカワユキヒデが担当。

わくわくボウリング

3/26
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ボウリング ■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応



ベルトコンベアを配置したレーンやハーフパイプ状のレーンなど，バリエーションに富んだレーンを使ってゲームを行なうボーリング。マルチタップ使用により多人数プレイもできる。

実機パチスロシミュレーター 山佐コレクション

3/26
■カルチュア・パブリッシャーズ ■パチスロ
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード4ブロック使用



業界の大手メーカー，山佐の実機攻略ができるパチスロ・ソフト。人気台「ニューパルサー」をはじめ「ワイワイパルサー2」「ケロケロパルサー2」「タンタンタヌキ」の4機種を収録している。

レブス

3/26
■アトラス ■SLG＋RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



組み合わせによってさまざまな能力を発揮する魔法のカード「カルティア」を使った戦闘シーンが特徴のカルトSLG。男性編，女性編の異なる2とおりのシナリオがプレイできる。

続・初恋物語〜修学旅行

3/26
■徳間書店インターメディア ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM(4枚組)
■メモリーカード1〜15ブロック使用



［PC-FXから移植］小学生・中学生・高校生・大学生の，それぞれの時代での初恋を体験する恋愛SLG。操作性の改善やヒロインの妹・高瀬菜穂が登場するなどのオリジナル要素が追加された。

前号追補タイトル

ジャングルパーク

2/26
■バンダイビジュアル ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［パソコンから移植］サルをあやつって，巨大なジャングルパークを冒険するインタラクティブ・ソフト。特定の目的が設定されておらず，各地に点在するミニゲームで自由に遊ぶことができる。

セガサターン

SEGASATURN



NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『サクラ大戦』がミュージカルに

昨年夏の歌謡ショウにつづき，『サクラ大戦』がミュージカルになる。タイトルは「ミュージカル サクラ大戦～花咲く乙女～」。制作・構成は広井王子，出演は野村佑香，黒田アーサー，千葉紗子，横山智佐，南青山少女歌劇団ほか。東京公演は4月4日～15日に天王洲アイルのアートスフィア，大阪公演は5月1日～5日に梅田茶屋町のシアター・ドラマシティにて開催。チケット受付はローソンチケット（東京☎03-3559-9900／大阪☎06-369-6633）かアートスフィアチケットセンター（東京のみ☎03-5460-9999）。

今月の新作

今月は，アーケードで人気の高かった『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』が発売となる。大ヒット作なだけに，どこまでオリジナルに近い移植なのかが気になるところだ。ストーリーを楽しみたいという人には，シナリオに定評のある『EVE』の新作『ザ・ロストワン』あたりがオススメ。エヴァファンは『鋼鉄のガールフレンド』を要チェック。

ワイプアウトXL

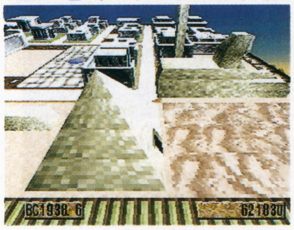
3／5 ■ゲームバンク ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM31ブロック使用



［海外から移植］3Dレース『ワイプアウト』の続編。モードは，ウェポンを使用して他車と競うアーケードと，タイムアタックの2種類。前作以上に高低差がはげしい，多彩なコースが用意されている。

ナイル河の夜明け

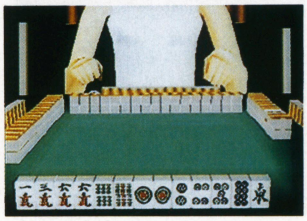
3／5 ■パック・イン・ソフト ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM459ブロック使用



［パソコンから移植］エジプトの王となり，都市を開発していくSLG。他国との交流もあり，戦争時はリアルタイム形式になる。王位継承システムにより，さらに長い期間の開発も可能。

バーチャル麻雀

3／5 ■マイクロネット ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし



［アーケードから移植］イカサマをまったく使用しない，本格的思考ルーチンがウリの麻雀ゲーム。勝負に勝つと表示されるフル・ポリゴンのごほうびグラフィックは，視点を自由に変更できる。

セガワールドワイドサッカー'98

3／5 ■セガ ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM257ブロック使用



総計108チームが登場するサッカー・ゲーム。マルコンによるアナログ操作により，選手のスムーズな動きを実現している。X BANDに対応しており，全国のユーザーとの通信対戦が可能。

EVE ザ・ロストワン

3／12 ■イマディオ ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(4枚組) ■バックアップRAM87ブロック使用



前作『バーストエラー』と同じ世界を舞台としたAVG。複数の主人公を操作するマルチサイトシステムも健在で，調査官の杏子と，犯人のスネークというふたつの視点から，連続テロ事件を追う。

Pia♥キャロットへようこそ!!

3／12 ■キッド ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM ■バックアップRAM43ブロック使用



［パソコンから移植］バイト先のファミレスが舞台の恋愛シミュレーション。サターン版では新たに女の子がひとり追加された。初回生産分のみ，プリントシール&トレーディングカードつき。

タイムコマンドー

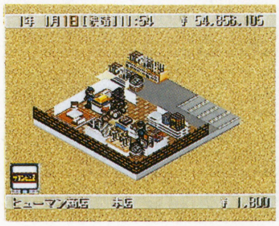
3／12 ■アクレイムジャパン ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし



［海外から移植］独特なカメラワークが特徴の格闘アクション。ウィルスに侵されたコンピュータをなおすため，8つの時代を駆けめぐる。さまざまな武器にあわせた多彩なアクションが可能。

ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！

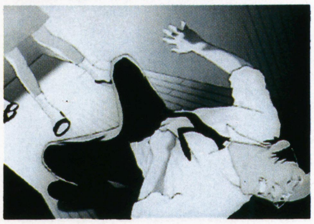
3／12 ■ヒューマン ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM ■パワーメモリー1281ブロック使用



コンビニ経営シミュレーション『ザ・コンビニ』の第2弾。仕入れや店員への指示を行ない，自分の店舗を全国に広めていく。システムの簡略化や倍速モードの搭載で，プレイが快適になっている。

クロス探偵物語

3／19 ■ワークジャム ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組) ■バックアップRAM33ブロック使用



全7話で構成された本格推理アドベンチャー。1枚目のディスクを終了したときに表示されるパスワードを送ると，それまでの展開に即した内容の2枚目のディスクが返送されてくる（初版分のみ）。

SAVAKI（サバキ）

3／19 ■マイクロキャビン ■対戦格闘 ■5,400円 ■CD-ROM ■バックアップ機能なし



相手の攻撃を受け流す“さばき”を取り入れた対戦格闘ゲーム。立ち技系格闘技を忠実に再現しており，実戦さながらの戦法を使用できる。空手やボクシングなど，7種の格闘技を用意。

新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド

3／26 ■セガ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組) ■バックアップRAM対応



［パソコンから移植］昨年大ヒットしたパソコン版『エヴァンゲリオン』を移植。テレビ版の第八～拾参話のサイド・ストーリー的なもので，転校生の霧島マナを中心としたストーリーが展開する。

■今月の「サターンコレクション」（各2,800円）……【2月11日発売】●ぎゅわんぶらあ自己中心派～トーキョーマージャンランド（ゲーム アーツ）●ラングリッサーIII（メサイヤ）

プロ野球グレイテストナイン'98

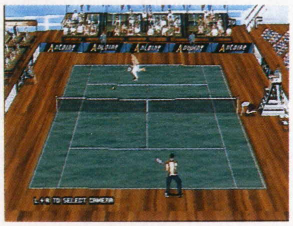
3/19
■セガ ■野球
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM4ブロック使用



『グレイテストナイン』の'98年度版が早くも登場。ひとりの選手を操作してペナントレースを戦っていく「なりきりモード」を搭載。好評だったOBチームには，新しい選手が追加されている。

テニス・アリーナ

3/19
■UBIソフト ■テニス
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM1ブロック使用



3D視点を採用したテニスゲーム。シミュレーション性が高く，さまざまなスピンによるボールのコントロールが可能。コートの種類も豊富で，オリジナルとして板張りコートなどが用意されている。

プライマルレイジ

3/26
■ゲームバンク ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



［海外から移植］恐竜の姿となった7人の神々が，地球を支配するために闘う。通常モードのアーケードのほかに，攻撃することでライフバーを引き寄せていく綱引き型2Pバトルなどもある。

ヘクセン

3/26
■ゲームバンク ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー3801ブロック使用



［海外から移植］『DOOM』のスタッフによる，ファンタジー世界が舞台の3Dアクション。謎解きやアイテム探しなど，RPGの要素も盛り込まれている。攻略法が異なる3キャラクターを用意。

ダンジョン・マスター ネクサス

3/26
■ビクターソフト ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM321ブロック使用



リアルタイム性やトラップを使った戦闘が特徴的な『ダンジョン・マスター』の最新作。第1作のコンセプトを活かしつつ，フィールド&モンスターの3D化やトラップの増加などがなされている。

提督の決断III with パワーアップキット

3/26
■光栄 ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM
■本体RAM461～パワーメモリー632ブロック使用



［パソコンから移植］ゲーム本編にさまざまな機能や新データを付け加えた新バージョン。史実にもとづいたシナリオやイベントを収録しているほか，35の海戦のデータを収めた海戦辞典を付属。

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩(いろどり)のラブソング

3/26
■コナミ ■AVG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM72ブロック使用



『ときめきメモリアル』の登場キャラを起用した「ドラマシリーズ」第2弾。アマチュア・バンドのギタリストである主人公が，片桐彩子との出会いによって，音楽に対する情熱を取り戻していく。

幻想水滸伝

3/26
■コナミ ■RPG
■3,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM114ブロック使用



［プレイステーションから移植］水滸伝をモチーフとしたRPG。個々のキャラが持つ紋章を組み合わせて使用する，多彩な魔法が特徴。ペットの育成を行なうミニゲームが新たに追加されている。

テクノモーター

3/26
■電子メディアサービス ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM5ブロック使用



パッドを楽器に見立てて，リアルタイムで音楽を奏でるミュージック・ソフト。フレーズやメロディを各ボタンに振りわけて，自由に音楽を演奏できる。音色は1万種類以上を用意。

クーリエ・クライシス

3/26
■BMGジャパン ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM34ブロック使用



メッセンジャーの主人公が，マウンテンバイクを使って依頼をこなしていく。各種妨害をかわして，すばやくメッセージを届けるのが目的。登場するバイクには，GT社の実在モデルを使用している。

拡張RAMカートリッジ専用

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

3/26
■SNK ■対戦格闘 ■CD-ROM
■5,800円/7,800円(お買得セット)
■バックアップRAM6ブロック使用



［ネオジオから移植］SNK人気キャラ総出演のシリーズ最新作を移植。サウンドオプション，プラクティスモードなどの機能が追加されている。拡張RAMカートリッジ同梱版も同時発売。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

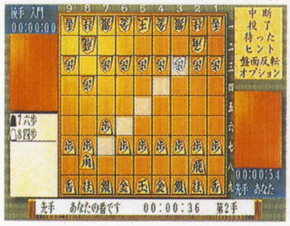
3/26
■セガ ■ガン・シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



［アーケードから移植］ホラーを題材にしたガン・シューティングの移植作。映画的な演出やドラマティックなストーリーが特徴。工作員となって，謎の研究が行なわれている館へと乗り込んでいく。

吉村将棋

3/26
■コナミ ■将棋
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM108ブロック使用



『永世名人』シリーズを手がけた吉村氏が制作した本格派将棋ソフト。コンピュータの思考ルーチンや予測読み機能が改良されており，快適な対局が楽しめる。詰め将棋機能，盤面編集機能も搭載。

卒業III～ウエディング・ベル

3/下
■小学館プロダクション ■SLG
■6,800円(初回限定版あり) ■CD-ROM
■バックアップRAM128ブロック使用



生徒と結婚した教師となって，結婚相手を含めた5人の女子高生を無事卒業させることが目的の育成SLGシリーズ第3弾。結婚の事実を隠しつつ，学校と結婚生活の両方をこなしていく。

ワンダー3/アーケードギアーズ

3/5
■エクシングエンタテイメント ■オムニバス
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM4ブロック使用



［アーケードから移植］独立した3タイトルを収めた同名アーケード・ゲームの移植版。アクション『ルースターズ』，シューティング『チャリオット』，アクションパズル『ドンプル』が楽しめる。

ドラゴンフォースII～神去りし大地に

3月
■セガ ■SLG+RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



ゴチャキャラ・バトルが特徴的な『ドラゴンフォース』の続編。マルチ・シナリオの採用で，さらに深みを増した物語が展開される。武将ひとりに2部隊の配置が可能になり，戦術の幅が広がった。

■今月の「サターンコレクション」（各2,800円）……【3月12日発売】●SANKYO FEVER実機シミュレーションS（ティー・イー・エヌ研究所）●シーバス・フィッシング2（ビクターソフト）●ガングリフォン～ユーラシアン・コンフリクト（ゲーム アーツ）●ダイナマイト刑事（セガ）●コマンド＆コンカー（セガ）

チョロQパーク

3月
■タカラ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM86ブロック使用

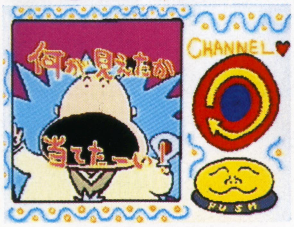


チョロQを操作するコミカル・レーシング。「タイヤ飛ばし」などの攻撃で，ライバル車のジャマをしながら，レースを疾走していく。コースによっては天気の変化なども。登場車種は80以上。

コンビニ販売専用

電波少年的ゲーム

3／5
■ハドソン ■オムニバス
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



日本テレビのバラエティ番組「進ぬ！電波少年」の企画と連動して作られたソフト。さまざまなミニゲームを収録しており，負けると罰ゲームが課せられる。松本明子がナレーションで参加。

前号追補タイトル

EVE バーストエラー＆デザイア バリューパック

2／26
■イマディオ ■AVG
■9,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM76+39ブロック使用



［パソコンから移植］ひとつの事件をふたつの視点で追うマルチサイトシステムが特徴の『EVE バーストエラー』『デザイア』の同梱セット。『EVE ザ・ロストワン』体験版＆カレンダー付き。

前号追補タイトル

デザイア プレミアムパック

2／26
■イマディオ ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM39ブロック使用



［パソコンから移植］奥の深いストーリーやマルチサイトシステムがウリのAVG『デザイア』と，新作『EVE ザ・ロストワン』の体験版をセットにしたもの。平成10年度特製カレンダーも同梱。

ニンテンドウ64



NINTENDO64

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●旧作5タイトルが4,800円に値下げ

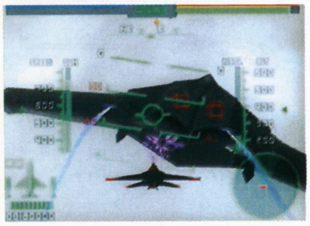
任天堂は3月2日より，これまでに発売した一部のニンテンドウ64用ソフトの価格を4,800円に値下げした。対象ソフトは『マリオカート64』（旧価格9,800円），『ブラストドーザー』（6,800円），『スターフォックス64』（8,700円），『スーパーマリオ64振動パック対応バージョン』（6,800円），『ゴールデンアイ007』（6,800円）の5タイトル。なお，『マリオカート64』に同梱されていた特製コントローラブロス，および『スターフォックス64』に同梱されていた振動パックは別売りとなった。

今月の新作

今月はコナミから3タイトルも発売される。どれも対戦が盛り上がるゲームなので，春休みに友だちを呼んでワイワイ楽しむのにもってこいだろう。なかでも『進め！対戦ぱずるだま』は3本のゲームが入ったお買い得ソフトだ。『ソニックウイングスアサルト』は，いままでのシリーズ作とは異なる3D視点を採用した意欲作。パラダイム社との共同開発による迫力の映像は一見の価値アリ。

ソニックウイングスアサルト

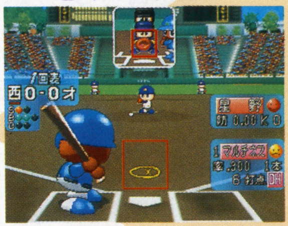
3／19
■ビデオシステム ■3Dシューティング
■6,980円（予価） ■64メガ・カートリッジ
■バッテリーバックアップ



『ソニックウイングス』の最新作はシミュレータ感覚の3Dシューティング。援護してくれる仲間は人工知能で制御されており，毎回ちがった展開を楽しむことができる。振動パックに対応。

実況パワフルプロ野球5

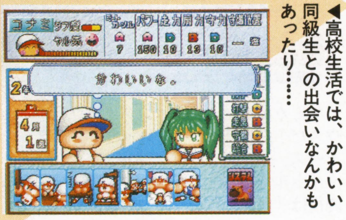
3／19
■コナミ ■野球
■7,800円（予価） ■128メガ・カートリッジ
■バッテリーバックアップ



コナミの定番野球ゲームの新作が，システムをパワーアップして登場。球団からスカウトされるよう高校3年間の部活に励むサクセスモードや，作成した選手名も実況する機能が搭載された。



▶サクセスモードでは，プロ野球スカウトマンの目に止まるようにがんばるのだ



◀高校生活では，かわいい同級生との出会いなんかもあったり……

G.A.S.P!! ～ファイターズネクストリーム

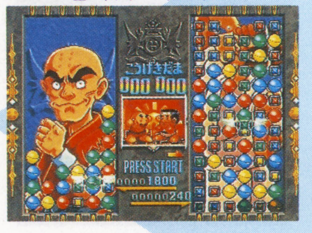
3／26
■コナミ ■対戦格闘
■6,800円（予価） ■96メガ・カートリッジ
■コントローラパック対応



ゲーム性を追求した本格派3D対戦格闘。タイヤに向かって倒れるとダメージが減少するといった，オブジェクトを利用できるシステムが特徴。エディット機能で，自由にキャラを作ることもできる。

進め！対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町

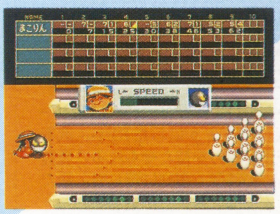
3／26
■コナミ ■アクションパズル
■6,800円（予価） ■64メガ・カートリッジ
■バッテリーバックアップ



［アーケードから移植］アクションパズル『進め！対戦ぱずるだま』『対戦とっかえだま』と，ボーリングがモチーフの『進め！対戦ころがしだま』を収録したソフト。振動パックに対応している。



▶フィールド上のたまを入れ替えて消していく『対戦とっかえだま』



◀『ころがしだま』はPS版『進め！対戦ぱずるだま』に収録されていたゲーム

エアボーダー64

3／27
■ヒューマン ■3Dアクション
■7,800円（予価） ■64メガ・カートリッジ
■バッテリーバックアップ



宙に浮く「エアボード」に乗り，トリックを競い合うゲーム。制限時間内にチェックポイントを通過しながらトリックを決め，スコアを稼いでいく。タイムを競う「タイムアタック」も用意。



『メダロット・パーツコレクション』は数量限定発売なので，手に入れたい人は要注意。

バックライト 「ゲームボーイライト」発売

任天堂から，バックライト機能を搭載した「ゲームボーイライト」が発売される。本体色は金と銀だ。バックライトをオンにすれば暗がりでも画面が見えるほか，電池が単3になったことで使用時間も延長された。なお，この発売にともない，ゲームボーイポケットの価格が2月14日から5,800円に値下げされ，ポケットのゴールドとシルバーは生産中止となった。



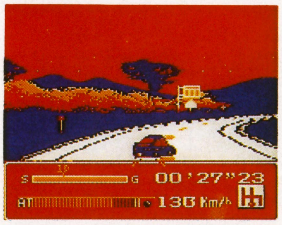
ゲームボーイライト金／銀
■4月14日発売 ■各6,800円
■単3電池2本使用(別売)

スーパーゲームボーイ対応
大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ドーン
3/5 ■ハドソン ■カードゲーム ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



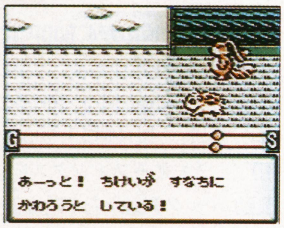
シンプルなルールで戦うカードバトル。組み合わせで得点が何倍にもなるコンボシステムの採用により，スリルあるバトルが可能。GB・KISS対応で，通信ケーブルなしでもカード交換ができる。

スーパーゲームボーイ対応
頭文字D 外伝
3/6 ■講談社／エム・ティー・オー ■レーシング ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



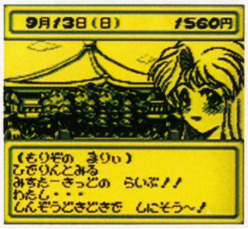
人気コミックをゲーム化。原作の主人公である藤原拓海の親友，いつきとなって，公道レースを勝ち抜いていく。原作に登場する4コース，11車種を用意。通信ケーブル対応で，2P対戦もできる。

スーパーゲームボーイ対応
もんすたあ★レース
3/6 ■光栄 ■RPG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



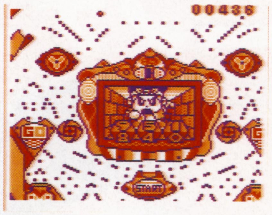
個性的なモンスターを，リレータイプのレースで競争させるゲーム。モンスターを育てたり，合成したりする育成要素もある。通信ケーブルを利用した対戦やモンスターの交換も可能。

ポケットラブ2
3/13 ■キッド ■SLG ■4,800円／5,800円(CD同梱版) ■8メガ・カートリッジ



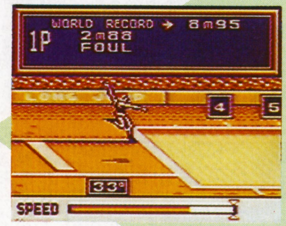
誤解で彼女にフラれてしまった主人公となり，会話やデートをかさねて新しい彼女を作ることが目的。イベント数は前作の倍以上になっている。ゲーム中のセリフなどを収録したCD同梱版も発売。

スーパーゲームボーイ対応
パチンコCR大工の源さんGB
3/13 ■日本テレネット ■パチンコ ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ

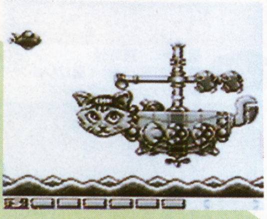


パチンコの大ヒット作品「CR大工の源さん」をゲーム化。子どもにもプレイしやすいようにアレンジがほどこされている。自由に打てるフリーモードと，トーナメント式の大会モードを収録。

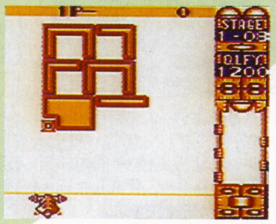
スーパーゲームボーイ対応
コナミGBコレクションVol.4
3/19 ■コナミ ■オムニバス ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ



コミカル・シューティング『パロディウスだ！』のほか，『フロッガー』『クォース』『コナミックスポーツ』の計4タイトルを収録したシリーズ第4作。案内役は「ときめきキッズ」のみはりん。



▶キャラがかわいい『パロディウスだ！』。ネコ戦艦もこのとおり



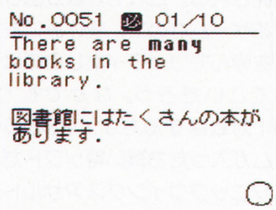
◀まとまったブロックを消していくのが壮快な『クォース』も復活

スーパーゲームボーイ対応
メダロット・パーツコレクション
3/20 ■イマジニア ■RPG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



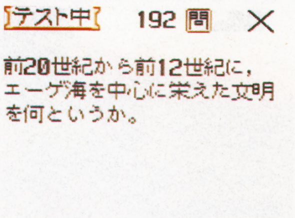
パーツを集めてロボットを作り，敵と戦っていくRPG『メダロット』のパワーアップ版。パーツが集めやすくなっており，手に入れたパーツは通信ケーブルで本編に移すことが可能。数量限定発売。

Z会〈例文でおぼえる〉中学英単語1132
3/20 ■イマジニア ■教育 ■2,000円／2,980円(スペシャルエディション) ■2メガ・カートリッジ



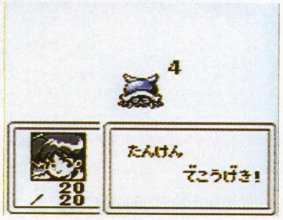
Z会の協力によって作られた英単語学習用ソフト。すべての単語には例文がついており，自動的に単語が表示されるオートモードもある。ドリルなどがセットになったスペシャルエディションも発売。

山川 一問一答 世界史B用語問題集
3/20 ■イマジニア ■教育 ■2,480円／2,980円(スペシャルエディション) ■2メガ・カートリッジ



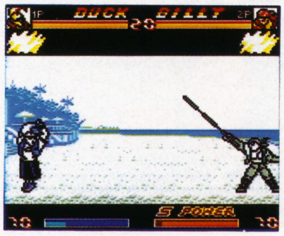
大学受験用の歴史参考書として定評のある，同名の問題集をソフト化。まちがえた問題のみを再出題してくれる機能などがある。スペシャルエディションにはチェックシートと絵馬が同梱。

スーパーゲームボーイ対応
ゴッドメディスン復刻版
3/26 ■コナミ ■RPG ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ



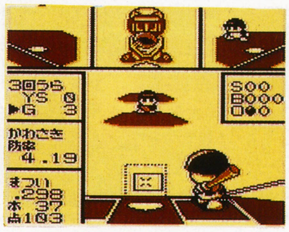
よけいな戦闘を排除し，純粋にストーリーを楽しめるようにしたRPG。武器にさまざまな能力を持たせられる「魔封システム」が特徴。復刻に際して，新たなシナリオやモンスターが追加された。

スーパーゲームボーイ対応
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル
3/27 ■タカラ ■対戦格闘 ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のキャラをデフォルメし，アレンジを加えた作品。2ラインシステムやコーナーバトルといった独特のシステムも再現している。登場キャラクターは12人。

スーパーゲームボーイ対応
パワプロGB
3/26 ■コナミ ■野球 ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ



コミカルなキャラクターが特徴的なコナミの定番野球ゲーム『パワプロ』がゲームボーイに登場。操作系はGB向けにアレンジされている。選手データは最新のものを使用しており，通信対戦も可能。

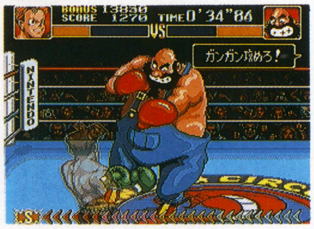


海外で人気の高かった『スーパーパンチアウト!!』が，ニンテンドウパワー専用で登場。

ニンテンドウパワー専用

スーパーパンチアウト!!

3/1 ■任天堂 ■ボクシング ■3,000円 ■16メガ+SRAM64キロ



[海外から移植]'94年に海外で発売されたボクシング・ゲームを国内向けに移植。自キャラを後方から見た視点で試合を行なう。個性的な16人の選手が登場，タイムアタック機能も搭載している。

実況パワフルプロ野球(ベーシック版'98)

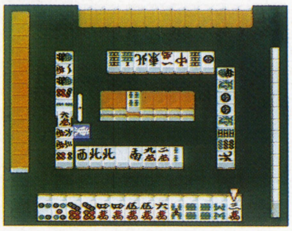
3/26 ■コナミ ■野球 ■5,800円(予価) ■24メガ・カートリッジ



'98年開幕時のデータが入った『実況パワフルプロ野球』の最新版。昨年の名場面を再現したシナリオモードを収録。リーグ戦モードでは，オリジナル・チームだけでのリーグ戦などもできる。

プロ麻雀 兵（つわもの）

3/中 ■カルチャーブレーン ■麻雀 ■4,980円 ■12メガ・カートリッジ



プロ雀士たちと対局できる麻雀ゲームの廉価版。実在の雀士の性格や打ち筋を研究して作られた，本格的な思考ルーチンがウリ。各種オプションの改良やバックアップ機能の削除がなされている。



注目は『アンジェリーク～天空の鎮魂歌』。RPGになってどう変わったのか楽しみだ。

負けるな！魔剣道Z

3/14 ■フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM



軽いノリが人気の『魔剣道』シリーズ初のRPG作品。妖怪世界などを冒険し，悪の根元「ホンマカイザー」を倒しにいく。キャラ・デザインにはイラストレーターのANO清水と松下裕美が参加。

アンジェリーク～天空の鎮魂歌（レクイエム）

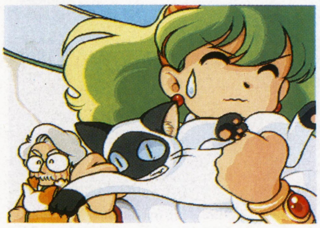
3/20 ■NECホームエレクトロニクス/光栄 ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM



『アンジェリーク』がRPGで新登場。別宇宙からやってきた「皇帝」と争乗る敵と戦うため，守護聖や協力者を捜していく。パーティの編成やイベント内容で，恋愛感情が変化するシステムを採用。

はたらく☆少女 てきぱきワーキン♥ラブFX

3/27 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



[PCエンジンから移植]竹本 泉が脚本やキャラクター・デザインなどを担当したコミカルAVG。選択により物語が変化するマルチシナリオを採用している。初回分は描き下ろしテレホンカードつき。

アーケードゲーム



ARCADE GAME

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『マーヴル VS.カプコン』キャンペーンがスタート

カプコンは『マーヴル VS.カプコン』の発売記念キャンペーンを行なっている。ハガキに好きなキャラ2名，プレイしたゲーム・センター名，郵便番号，住所，氏名，年齢，電話番号を書いて下記に送ると，先着5,000名にオリジナル・ポストカードがプレゼントされる(3月31日まで)。ホームページ(http://www.capcom.co.jp/)では，その人気キャラBEST3を当てるコンテストも開催中。

【あて先】〒540-0037 大阪市住之江区新北島5-2-19 住之江郵便局留 (株)カプコン「ポストカードプレゼント」係

今月の新作

注目はやはり『電車でGO！2 高速編』だろう。前作がアーケード，プレイステーションで大人気だっただけに，今回もヒットまちがいなしだ。ほかでは『セガラリー2』やコナミ期待の3D格闘『バトルトライスト』なんかに人気が集まりそう。また，サターンから逆移植される『デッド オア アライブ++』の動向も気になるところ。最初に発売されたアーケード版より人気が出てしまうかも？

テラバースト

3月 ■コナミ ■ガン・シューティング



ヘリやジープに乗り，マシンガンでエイリアンを倒していくガン・シューティング。一度にたくさんの敵を攻撃できるロックオンシステムが特徴で，ステージの途中にはルートの分岐がある。



デッド オア アライブ++（プラスプラス）

3月 ■テクモ ■対戦格闘 ■ST-V



セガサターン版『デッド オア アライブ』をST-V基板に移植したもの。従来のアーケード版にはなかったサターン版オリジナルの技や，各キャラクターのコスチュームが新しく追加されている。

電車でGO！2高速編

3月 ■タイトー ■SLG





電車の運転を疑似体験できる，トレイン・シミュレータ第2弾。快速と特急の路線が収録されており，秋田新幹線こまちも運転することができる。車両を連結させるボーナス・ゲームも登場。

ダウンヒルバイカーズ

3月 ■ナムコ ■レーシング

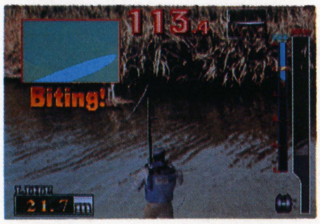




マウンテンバイクのダウンヒル競技を題材としたレースゲーム。舗装路面からオフロードまで，さまざまなコースをハンドルとペダルの操作で疾走する。最大4人までの通信対戦プレイが可能。

バスアングラー

2月 ■コナミ ■フィッシング

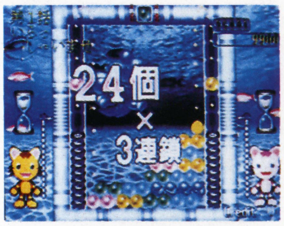




制限時間内にバスを釣り，重量を競うフィッシング・ゲーム。バイブレータ機能を搭載したリール型コントローラにより，リアルなプレイ感覚が楽しめる。湖やポイントを選択できるのが特徴。

魚ポコ

2／下 ■ケイブ ■アクションパズル



スマートボールの要領で玉を打ち出し，同じ色の玉を3つ以上つなげて消していくアクションパズル。ステージが進むと，さまざまな効力を持った特殊玉が登場する。操作はレバーのみで行なう。

対戦タントアール サシっす!!

2／下 ■セガ ■オムニバス ■ST-V



オムニバス形式の対戦ゲーム。スポーツ，アクション，パズルなどの要素を持った13種のゲームで，キャラクターの所持金を賭けて対決する。ポリゴンらしからぬコミカルなグラフィックもウリ。

セガラリー・チャンピオンシップ2

2／下 ■セガ ■レーシング





世界中でヒットしたラリーゲームの第2弾。ゲームモードは，ライバルとタイムを競うチャンピオンシップと，プラクティスのふたつで，実在する6台のラリーカーが登場する。全4コースを収録。

バトルトライスト

2月 ■コナミ ■対戦格闘



近未来を舞台にした3D対戦格闘。操作は1レバー＋3ボタン仕様で，ボタンひとつで前面の攻撃をすべてガードできるシステムが採用されている。デモのアニメーションは押井 守が監修。

ダークホースレジェンド

2月 ■コナミ ■競馬



最大10人でのレースが可能な競馬アクション。騎乗馬は46頭のなかから，出走レースは40から，それぞれ選択可能。通常のレースモード以外に，テクニックなどを学べるモードも用意されている。

子育てクイズ マイエンジェル3 ～マイリトルペット

3月 ■ナムコ ■クイズ



子育てをテーマにしたクイズゲームの3作目。子どもを育てる以外に“ペットの収集”という要素が付加されており，ペットが子どもの成長に影響を与える。パスワードによる継続プレイが可能。



早くも『ブレイジングスター』のカートリッジ版が発売された。『月華の剣士』CD版も登場。

～幕末浪漫～月華の剣士

3／26 ■SNK ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM



幕末を舞台にした剣術格闘。カートリッジ版と同様のCPU戦，VSモードのほか，体力ゲージ1本分の体力で何人倒せるかを競うモードやイラストを鑑賞できるモードなどが追加されている。

前号追補タイトル

ブレイジングスター

2／26 ■SNK／夢工房 ■シューティング ■29,800円 ■346メガ・カートリッジ



レンダリング処理による美しいグラフィックと，独自の得点システムが特徴の横スクロール・シューティング。アーケード版の隠れキャラクター（自機）が，最初から選択可能になっている。

ゲーム・ミュージック&ビデオ



GAME MUSIC & VIDEO

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●GM作曲者たちが参加するオリジナル・アルバム発売

植松伸夫，古代祐三など，GM界で活躍中の10人の作曲者たちによるアルバム「TEN PLANTS」が登場する。“和み”をテーマに，それぞれがアーティストとして創作した楽曲を収録。植松氏の作品には，元ZABADAKの上野洋子も参加している。バイオスフィアレコードより4月22日，税込3,000円で発売予定（販売元：パイオニアLDC／品番：BICA-5001）。

●ZUNTATAレコードのプレゼント・キャンペーン実施中

今月発売の2作を対象に，特製シングルCDのプレゼントが行なわれる。ZUNTATAステージ衣装が当たるキャンペーンも実施中。

今月の新作

ZUNTATAレコードが，これまでCD化されていなかった作品をリリースしていく「RARE」シリーズをスタートする。選ばれる題材もさることながら，発売枚数も完全限定の，文字どおりレアものだ。ビデオでは，昨年放送されたテレビドラマ「真・女神転生デビルサマナー」が4本同時に登場。

CD GAME MUSIC

ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック

3／1 ■デジキューブ ■2,854円（税込） ■CD SSCX-10013（2枚組）



アイリッシュ・ロックバンド「アイオナ」のボーカリストやブルガリアの合唱団も参加しているオリジナル・サウンド集。

アンジェリークSpecial2 協力者コレクション①ヴィクトール

3／1 ■光栄 ■1,020円（税込） ■CDシングル KEDH-1014



『アンジェSp2』に登場した協力者ひとりひとりにスポットを当てるCD。ソングと語りで，彼らの魅力をひきたたせる。

アンジェリークSpecial2 協力者コレクション②セイラン

3／1 ■光栄 ■1,020円（税込） ■CDシングル KEDH-1015



気まぐれで皮肉屋の「感性」の教官，セイランによる2曲のソングと語りを収録したシリーズ第2弾。

アンジェリーク ～Hello Again！～

3／1 ■光栄 ■2,600円（税込） ■CD KECH-1126



旧・緑の守護聖カティスの案内で，CD「アンジェリーク」シリーズの名場面&エピソード，サウンドを堪能できるベスト盤。

チョロQジェット レインボーウイングス オリジナルサウンドトラック

3／1 ■キティエンタープライズ ■2,854円（税込） ■CD KTCR-1458



10曲のゲーム・サウンド（CD新録版）と，影山ヒロノブが歌うオープニング・テーマのフル・バージョンを収録。

パワードール プロジェクトα オリジナル・サウンドトラック

3／1 ■バップ ■2,940円（税込） ■CD VPCG-84642



OVA「パワードール」のサウンドを中心に，OVAオープニング映像やキャラクター・データなども収めたCDエクストラ。

侍魂～サムライスピリッツ ドラマCD

3／4 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込） ■CD PCCB-00300



行方不明のナコルルの声を風の中に聞いたリムルル。旅の末に彼女が見たものは……。2とおりの物語が展開するドラマCD。

個人教授

3／4 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込） ■CD PCCB-00304



フル・バージョンのテーマソングと，フランス映画を意識してアレンジされた13曲のゲーム・サウンドを収録。

ツインビーPARADISE 5th.Anniversary

3／4 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-7853



ゲームBGMのボーカル・アレンジや『ツインビーRPG』のテーマソングなどを収録した，「ツイパラ」5周年記念アルバム。

もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて／藤崎詩織

3／4 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7641



藤崎詩織の3rdシングル。曲調は対照的ながら，ともに「春の旅立ち」をテーマとした2曲が収録されている。

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士③～

3／4 ■ムービック ■2,730円（税込） ■CD MACM-1007



5編のラジオドラマ＋おまけトラックと，リスナー投稿満載のブックレットで楽しむ，ドラマ版『マリー』第3弾。

雷弩機兵ガイブレイブ ラジオドラマVol.2

3／5 ■エイジップミュージック ■3,000円（税込） ■CD AZCV-2002



ラジオ番組「瞳と光央の爆発ラジオ」で放送されたドラマをCD化。初回分には，声優たちのNG集を収録した8cmCDつき。

スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア DOKI★DOKIヴォーカルコレクション

3／11 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,548円（税込） ■CD TYCY-5597



『スーチーパイアドベンチャー』で流れるボーカル曲（＋カラオケ）と，ラジオ番組のテーマソングをまとめて収録。

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart ショートエピソードVol.2

3／11 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込） ■CD WDCD-28023



ラジオ番組で放送されたドラマに，オリジナル・エピソードと，みさき&のぞみのデュエット曲を加えてCD化。

アンシャントロマン オリジナルサウンドトラック

3／11 ■日本クラウン ■2,500円（税込） ■CD CRCP-15521



PSで今春登場のRPG『アンシャントロマン』の全サウンドと，2曲のアレンジ・バージョンを収録。

ツアーパーティー ～卒業旅行に行こう ドラマCD

3／11 ■日本クラウン ■2,500円（税込） ■CD CRCP-15522



ボードゲーム『ツアーパーティー』の16人の登場人物のうち数人が，ゲーム・ストーリーに沿ったドラマを展開する。

海辺でリーチ！ ドラマCD

3／11 ■日本クラウン ■2,500円（税込） ■CD CRCP-15520



「麻雀民宿」で起こるさまざまなエピソードがメインのオリジナル・ドラマ。全5編が収録されている。

真・女神転生デビルサマナー サウンドトラック

3／15 ■イーストウエスト・ジャパン ■2,345円（税込） ■CD AMCM-4368



ドラマ版「デビルサマナー」（昨年放送分）のBGM&テーマソングに，現在流れている新オープニング曲を特別収録。

ブレイジングスター

3／18 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込） ■CD PCCB-00306



軽快&さわやかなゲーム・サウンドを，オリジナル音源にて収録。2曲の未使用曲も追加されている。

ネオジオDJステーション ライブ'98

3／18 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■3,360円（税込） ■CD PCCB-00307（2枚組）



1月17・18日に行なわれたライブの模様を収録。ライブのために書き下ろされた新曲やドラマ（舞台劇）が楽しめる。

悠久幻想曲 2nd Album

3／18 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込） ■CD PCCB-00308



PS版とサターン版それぞれのテーマソングのフル・バージョン，ゲームBGM，『悠久の小箱』のオープニング・テーマを収録。

鉄拳3 テクノマニアックス

3／18 ■ポニーキャニオン ■2,854円（税込） ■CD PCCG-00441



7曲のゲーム・サウンドを，UKクラブ・サウンド界で活躍中のアーティスト6人がアレンジした，DigiGroove第4弾。

ハーレー・ダビッドソン& L.A.ライダーズ

3／18 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込） ■CD MJCAX-00018



ハードロック中心のゲーム・サウンドと生エンジン音，そしてそれらを盛り込んだプレイ・バージョンなど収録している。

エンジェルボイスメモリアル ポケットラブ Vol.3

3／18 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10034



2曲のボーカル曲と，ももよ，鈴音，由紀乃，美里以&麻里以の語りを収録したキャラクター・イメージアルバム第3弾。

スーパーロボットスピリッツ featuring 鋼鉄兄弟& アップル・パイ

3／18 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10033



オリジナル・サウンド15曲と，謎のユニット「鋼鉄兄弟」とコーラス・グループ「アップル・パイ」が歌うメドレーを収録。

鋼の魂／ マジンカイザーのバラード

3／18 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■1,020円（税込） ■CDシングル FSDA-00002



N64ソフト『スーパーロボットスピリッツ』のCMソング+1曲を収録。ボーカルは，おなじみ水木一郎&影山ヒロノブ。

アンジェリーク外伝2 ～緋の輪郭～ Vol.1

3／18 ■光栄 ■3,000円（税込） ■CD KECH-1127



アンジェリークとロザリアの試験がはじまる直前に起こった事件を描くドラマCD。初回分はプレミアム・カード入り。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1 Stoic Romance

3／21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0020



これまでにCD化されなかったタイトルを，完全限定で発売する新シリーズ。第1弾はOGRが手がけた『東京SHADOW』。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2 10㎝四方の青空

3／21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0021



TAMAYOが『シティダイバー』の世界をもとに創作したイメージ・アルバム。ゲームに使われた楽曲も収録されている。

マーヴル VS.カプコン オリジナル・サウンドトラック

3／21 ■セルピュータ ■2,100円（税込） ■CD CPCA-1005



ゲームのオリジナル曲を完全収録。CDエクストラ仕様で，秘密のホームページへアクセスできるキー・ファイルなどもある。

バイオ ハザード ドラマアルバム ～運命のラクーンシティ～ VOL.2

3／21 ■セルピュータ ■2,520円（税込） ■CD CPCA-1006



ゾンビの巣窟と化したラクーンシティの病院内での惨劇を，規制のためラジオでは放送されなかった部分も含めて収録。

雀じゃん恋しましょ 「VIS♥KISS Spring Party」

3／21 ■マリン・エンタテインメント ■1,300円（税込） ■CD MMCM-5004



『雀々しましょ』『恋こいしましょ』から3曲のソング+カラオケを収録したミニ・ボーカル集。描き下ろしピクチャーCD仕様。

CATCH UP DREAM ／それがあなたのいいところ ／丹下 桜

3／27 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7640



ラジオ番組「CLUBときめきメモリアル」エンディング曲と，コナミの新作『彩のラブソング』の挿入歌をカップリング。

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション6 ～FINAL

3／27 ■コナミ/キングレコード ■2,243円（税込） ■CD KICA-7857



「月とき」NO.15～18に収録されていたボーカルに，リスナーから募集した「ときメモソング」などの新曲をプラス。

街 第Qの男 ～Qはquestion のQ～ Vol.3

3／31 ■メディアファクトリー ■2,500円 ■CD TGCS-446



ラジオ番組で放送された，長坂秀佳書き下ろしのドラマを収録。追加トラックでは，ラジオドラマ化への背景も語られる。

前号追補タイトル

街 第Qの男 ～Qはquestion のQ～ Vol.1

1／31 ■メディアファクトリー ■2,500円 ■CD TGCS-414



『街』の第2弾で使われる予定のシナリオをもとにしたドラマ。中村光一と長坂秀佳のコメントや，テーマソングも収録。

前号追補タイトル

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart ショートエピソードVol.1

2／10 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込） ■CD WDCD-28020



ラジオドラマ版「トゥルー・ラブ」の新シリーズ。新録のドラマや，みどりと亨のデュエット曲も楽しめる。

ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.3

3／27 ■コナミ/キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-7843



CDエクストラ仕様のシリーズ第3弾。ドラマと，登場人物の本当の気持ちを語るモノローグ，金月真美のボーカル曲を収録。

前号追補タイトル

あなたの涙の場所になりたい／田中有紀美

1／21 ■ポニーキャニオン ■1,020円（税込） ■CDシングル PCDA-01027



PSで今月発売予定の『東京23区制服ウォーズ』のイメージ・ソングを収録した，田中有紀美のソロ・デビュー・シングル。

前号追補タイトル

速攻生徒会 サウンドトラックス

2／4 ■キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-1206



オリジナル・キャストによるミニドラマも収録されている，サターン・ソフト『速攻生徒会』のサウンド集。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol.1

2／13 ■ピンクパイナップル ■2,913円 ■CD KSCA-59097



ラジオ番組「同級生～恋愛専科～」で放送中のドラマ。瑞穂とトオル，トオルに想いを寄せる下級生・愛の物語が展開する。

アニメ がんばれゴエモン オリジナル・サントラVol.2

3／27 ■コナミ/キングレコード ■2,548円（税込） ■CD KICA-7858



「Vol.1」に収録されなかった曲がメインのアニメ・サントラ。劇中で小西寛子が歌うボーカル曲のフル・バージョン入り。

前号追補タイトル

青空のknife／守永初美

1／28 ■avex ■1,020円（税込） ■CDシングル AVDD-20220



『バスト ア ムーブ』のテーマソング「青空のknife」を，ふたつのバージョンで収録したシングル。

前号追補タイトル

雷弩機兵ガイブレイブ ラジオドラマVol.1

2／5 ■エイジップミュージック ■3,000円（税込） ■CD AZCV-2001



ラジオドラマの第1～4話，声優のフリートーク，笠原留美と宮村優子が歌うテーマソングのフル・バージョンなどを収録。

前号追補タイトル

ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス

2／18 ■ポニーキャニオン ■2,854円（税込） ■CD PCCG-00440

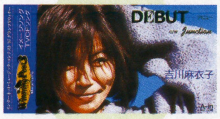


『ナムクラ』シリーズ収録タイトルの楽曲を，さまざまな形のテクノ・サウンドにアレンジ。全8曲を収録。

前号追補タイトル

DEBUT －デビュー／吉川麻衣子

2／18 ■A-in ■1,020円（税込）■CDシングル KEDH-5005

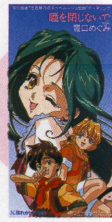


インターネット・ミュージック・コンテストでグランプリ受賞の吉川麻衣子が歌う『ウイニングポスト3』イメージソング。

前号追補タイトル

瞳を閉じないで／豊口めぐみ

2／25 ■東芝EMI（ユーメックス）■1,020円（税込）■CDシングル TYDY-2108



ラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」の新テーマソング。カラオケを含む4トラックを収録。

前号追補タイトル

BRAVE ～勇気だしてみよう，今すぐ～／W-VISION

2／25 ■イーストウエスト・ジャパン ■1,020円（税込）■CDシングル AMDM-6242



深夜ドラマ「真・女神転生」の新オープニング・テーマ。ユニット「W-VISION」による，ポップな楽曲が展開する。

前号追補タイトル

ブルーブレイカー ラジオドラマCD Vol.3

2／27 ■ブロッコリー ■2,800円 ■CD BCR-009

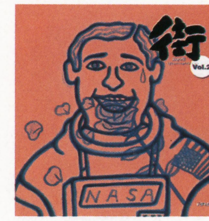


ケインとマヤの出会い，そして魔王との最後の戦いが描かれる最終巻。おまけドラマでは，ケインの息子も登場する。

前号追補タイトル

街 第Qの男 ～Qはquestion のQ～ Vol.2

2／28 ■メディアファクトリー ■2,500円 ■CD TGCS-445



ゲームに登場するパトリック・ダンディ&小糸亜弓が主人公のラジオドラマCD。第5～8話とボーナス・トラックを収録。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティ オリジナル・サウンドトラック ～i believe you～

3／28 ■NECインターチャネル ■2,800円（税込）■CD NECG-28001



ゲーム・サウンドのほか，CGを観賞できたり，限定パンフレットの内容やデータベースなどを収録したCDエクストラ。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

パワードール プロジェクトα

3／1 ■バップ ■6,090円（税込）■VHS VPVV-64220／LD VPLV-70688



OVA「パワードール」最新作。オムニ独立戦争の4年後，再結集された彼女たちは，作戦中に思わぬ強敵と戦うことに……。

ポケモン言えるかな？ かけるかな？

3／13 ■メディアファクトリー ■2,500円 ■VHS TGVS-39



「ポケモン」の覚え歌と，テレビ番組「おはスタ」で放映中の「ポケモンかけるかな？」を，新映像とともにまとめて収録。

真・女神転生 デビルサマナー Vol.1 覚醒

3／25 ■ワーナーヴィジョン・ジャパン ■9,800円 ■VHS AMVJ-8553



昨年放映されたドラマを，ノーカット収録するシリーズ第1弾。メイキング映像入り&プレゼント・クイズも実施。

真・女神転生 デビルサマナー Vol.2 邪気

3／25 ■ワーナーヴィジョン・ジャパン ■9,800円 ■VHS AMVJ-8554



悪魔召喚能力に目覚めつつあるキョウジ，秦野の血を引くために連れ去られた久美子のエピソードを描く第4～6話を収録。

真・女神転生 デビルサマナー Vol.3 召喚

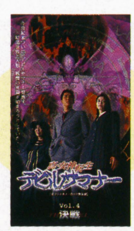
3／25 ■ワーナーヴィジョン・ジャパン ■9,800円 ■VHS AMVJ-8555



事件の核心へ近づくキョウジたち。だが，彼らのもとにもどってきた久美子は，マリーを襲い，どこかへ去ってしまう。

真・女神転生 デビルサマナー Vol.4 決戦

3／25 ■ワーナーヴィジョン・ジャパン ■9,800円 ■VHS AMVJ-8556



イナルナ姫復活の儀式のなか，シド・デイビスと自身の悪魔化に苦しむキョウジとの最後の戦いが収録された最終巻。

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES VOL.4～闘いは誰がために

3／27 ■アミューズビデオ ■6,600円 ■VHS ASVX-1055／LD ASLY-1059



パイロンの強大な力の前に倒れていくダークストーカー。残るデミトリとモリガン，そしてドノヴァンとレイレイの運命は？

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら…」

3／27 ■ピンクパイナップル ■6,800円 ■VHS KSVA-53292／LD KSLA-53292



トオルとみこと，3人で行くはずだったプールをキャンセルする瑞穂。一方，プールでトオルたちを見た愛は……。

非売品

セガサターンビデオマガジン 3月発売タイトル号

3／1 ■セガ ■プロモーション用 ■VHS

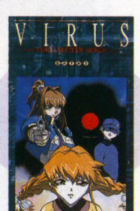


ファン待望の『ヴァンパイアセイヴァー』など，全部で23タイトルのゲームの映像が収録されたプロモーション・ビデオ。

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・3

2／18 ■ポリグラム ■5,800円 ■VHS POVV-3203



ミレイの危機や，ある人物によるサージへの告白，そしてネオ香港最大の危機を描いた，テレビアニメ版第7～9話を収録。

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・3

2／18 ■ポリグラム ■4,800円 ■LD POLV-3203



睡眠中の女性が突然死する謎を追う第5話と，ブレインリザードとの戦いが展開する第6話のディレクターズ・カット版。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 track3

2／25 ■パイオニアLDC ■5,500円 ■VHS PIVS-7143／LD PILA-7104



テレビアニメの第5&6話を収録。ジェシーに敗れ，訓練校を逃げ出したあかりだが……。初回限定LD・BOX仕様。

前号追補タイトル

E.M.U ツアーメイキング・スペシャル

2／28 ■日本コロムビア ■5,040円（税込）■VHS COVC-6114



『卒業M』バンド「E.M.U」のイベント，ゲーム記者会見，アフレコ現場など，さまざまなシーンを収録したライブビデオ。

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●2月第1週
36位　Dream of you…／館林見晴（コナミ／キングレコード）／7,160枚
41位　ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.1（コナミ／キングレコード）／6,410枚
49位　遠い日のメロディー／仲間由紀恵（アンティノスレコード）／5,500枚
●2月第2週
72位　Dream of you…／館林見晴（コナミ／キングレコード）／4,510枚
●2月第3週
27位　K-BRAND／金月真美（コナミ／キングレコード）／8,790枚
76位　バイオハザード2　オリジナル・サウンドトラック（セルピュータ）／4,160枚
●2月第4週
67位　K-BRAND／金月真美（コナミ／キングレコード）／4,310枚
99位　バイオハザード2　オリジナル・サウンドトラック（セルピュータ）／2,860枚

〈シングル〉
●2月第1週
17位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／27,500枚
31位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／11,890枚
33位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／11,600枚
52位　サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤（マーベラスエンターテイメント）／6,600枚
74位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／3,620枚
●2月第2週
23位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／23,750枚
39位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／10,270枚
47位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／7,520枚
81位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／3,270枚
●2月第3週
28位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／18,740枚
34位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／15,480枚
52位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／6,840枚
94位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／2,800枚
●2月第4週
12位　とりかえっこプリーズ（メディアファクトリー）／55,330枚
32位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／17,260枚
48位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／7,320枚
55位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／6,370枚
64位　セガサターン，シロ！（ワーナー・ミュージック）／4,500枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ゼノギアス（スクウェア）
収録曲：●ディスク1……①冥き黎明②STARS OF TEARS（OUT TAKE）③海と炎の絆④おらが村は世界一⑤風のうまれる谷⑥遠い約束⑦鋼の巨人⑧黒月の森⑨夢の卵の孵るところ⑩まどろみ（ショートバージョン）⑪熱砂の街ダジル⑫憧憬⑬グラーフ　闇の覇者⑭導火線⑮つわものどもが夢のあと⑯盗めない宝石⑰アヴェ　いにしえの舞⑱侵入⑲死の舞踏⑳暗き眠りに…… ㉑やさしい風がうたう ㉒傷もてるわれら　光のなかを進まん ㉓lost…きしんだ　かけら ㉔タムズ　海の男の心意気㉕蒼き旅人●ディスク2……①悔恨と安らぎの檻にて②氷の顎③紅蓮の騎士④神無月の人魚⑤風が呼ぶ，蒼穹のシェバト⑥大空と雲ときみと⑦夜空一杯の星を集めて⑧星の涙，人の想い⑨飛翔⑩翼⑪天上の楽園ソラリス⑫まどろみ（ロングバージョン）⑬引き裂かれしもの⑭祈り，人の望みの喜びよ⑮予感⑯覚醒⑰神に牙むくもの⑱最先と最後⑲SMALL TWO OF PIECES～軋んだ破片
作・編曲：光田康典
初回特典（BOX仕様）**：**A5サイズ20ページブックレット，キャラクターミニポスター，スーパーピクチャー・レーベル仕様

アンジェリークSpecial2　協力者コレクション①ヴィクトール

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①約束②Mountain Road（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・10④約束（Karaoke Ver.）⑤Mountain Road（Karaoke Ver.）
作詞：森　由里子（①②）
作曲：山崎利明（①），才門　徹（②）
編曲：川勝陽一（①），アキレス・ダミゴス（②）
ボーカル・声の出演：立木文彦
特典：スペシャル・シングルCD応募券

アンジェリークSpecial2　協力者コレクション②セイラン

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①君の愛が聴こえる②印象派（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・11④君の愛が聴こえる（Karaoke Ver.）⑤印象派（Karaoke Ver.）
作詞：森　由里子（①②）
作・編曲：伊藤真澄，高橋　剛（①作曲），藤木和人（①編曲）
ボーカル・声の出演：岩永哲哉
特典：スペシャル・シングルCD応募券

アンジェリーク～Hello Again！～

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①プロローグ～出逢いと旅立ち～②歌う民の惑星③小さな贈り物④恋のゆくえ⑤女王への扉⑥レッツ・メイク・アップ！⑦はじまりの詩⑧エピローグ～なつかしい未来へ～
声の出演：池田秀一，速水　奨，子安武人ほか

チョロQジェット レインボーウイングス　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：チョロQジェット レインボーウイングス（タカラ）
収録曲：①Opening Theme「レインボーウイングス」②LET'S GO ALL THE WAY！③がんばれ！航空防衛隊！④MISSION COMPLETE⑤やすらぎを求めて⑥COMING NEXT？⑦傍若無人の悪行三昧！⑧SURRENDER⑨ヒーローは俺達だぜ⑩運が悪けりゃ胴体着陸？⑪遥かなる大空よ⑫Opening Theme「レインボーウイングス」（完璧ロングヴァージョン）
作詞：玉山文人
作曲：C-LABO，玉山文人（①⑫）
編曲：STUDIO CLICHE，白石慶一（①⑫）
ボーカル：影山ヒロノブ（①⑫）

パワードール プロジェクトα　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：『パワードール』シリーズ（工画堂スタジオ）
収録曲：①HEAVEN②SECRET OPERATION③LIBIDO④A COUNCIL OF WAR⑤HEART BEAT⑥AIR ALERT⑦HIDE AND SEEK⑧INTERMEZZO⑨DARK RETINA⑩RUNNING BLAZE⑪CROONER⑫FALLING SHELL⑬SONG OF ANONYMITY⑭PERSPECTIVE⑮AFTER ALL
作詞：森若香織（①）
作・編曲：斉藤博人，森若香織（①作曲），朝本浩文（①編曲）
ボーカル：森若香織（①）

侍魂～サムライスピリッツ　ドラマCD

題材ゲーム：侍魂～サムライスピリッツ（SNK）
収録曲：〈ストーリー1〉①第一幕　崴陀羅②第二幕　姉を想いて…③第三幕　姉妹の闘い④第四幕　羅刹・覇王丸〈ストーリー2〉⑤第二幕　暗殺者の宴⑥第三幕　手負いの牙，吠える⑦第四幕　カムイの巫女として…⑧おまけ　ラジオ予告＆ガイダンス その1⑨おまけ　ラジオ予告＆ガイダンス その2⑩おまけ　ラジオ予告＆ガイダンス その3
声の出演：中村大樹，生駒治美，神谷けいこほか

個人教授

題材ゲーム：個人教授（毎日コミュニケーションズ）
収録曲：①Opening theme：「恋のトビラ」②「気分を出してもう一度」Voulez-vous danser avec moi？③「この神聖なお転婆娘」Cette sacree gamine④「気まぐれに愛して」L'Ours et la poupee⑤「殿方ご免遊ばせ」Une parisienne⑥「素直な悪女」…Et Dieu crea la femme⑦「何がなんでも首ったけ」La bride sur le cou⑧「ピエース・ブランー遥一」Piece blanc⑨「ピエース・ルージュー有希ー」Piece rouge⑩「ピエース・ブリューちひろー」Piece bleu⑪「ピエース・ヴィオレー沙絵ー」Piece violet⑫「ピエース・ノワールー麗美ー」Piece noir⑬「ピエース・ヴェールー菜々子ー」Piece vert⑭「お嬢さん，お手やわらかに！」Faibles femmes⑮Ending theme：「Close to You～雨のち晴れ～」
ボーカル：藤野かほる（①），菅原祥子（⑮）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ツインビーPARADISE 5 th.Anniversary

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●CD……①きっと，ずっと～『ツインビーRPG』オープニングテーマ②♥のSTAIRWAY③CAFE de DB④演歌・合言葉はビー⑤You can fly⑥踊るハワイ天国⑦あいことばはBe!!～『ツインビーRPG』エンディングテーマ⑧我はロボット⑨星空のセンチメンタル⑩Twin memories⑪パステルとワルモンのエアロビ体操1・2・3⑫Will Bee～「ツインビーPARADISE」5周年記念ソング●初回特典8㎝CD……①秘蔵音源＆スーパートーク「ツインビーPARADISE 1993～1998」
ボーカル・声の出演：國府田マリ子，山口勝平，椎名へきるほか
初回特典：8㎝CD

もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて／藤崎詩織

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①もう一度キスしよう②夢を抱きしめていて③もう一度キスしよう（karaoke）
作詞：サンプラザ中野（①），及川眠子（②）
作・編曲：西脇辰弥（①），M Rie（②作曲），根岸貴幸（②編曲）

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士③～

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①第一話「マリーの必殺技の巻」②第二話「金の杖銀の杖の巻」③第三話「常若のリンゴの巻」④第四話「蛇女がやってきたの巻」⑤第五話「雪の降る町の巻」⑥おまけ
声の出演：池澤春菜，大沢つむぎ，佐々木優子ほか
初回特典：特製トレーディングカード③（3枚）

雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマVol.2

題材ゲーム：雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）
収録曲：●CD……①ドラマテーマ「銀河への旅立ち」②ドラマ第五話③ドラマ第六話④フリートーク　青野武⑤ドラマ第七話⑥ドラマ第八話⑦エンディングテーマ「世界で一番…」⑧爆笑フリートーク　岩田光央VS笠原留美●ボーナス8㎝CD……①アウトテイク集
声の出演：岩田光央，宮村優子，笠原留美ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，ボーナス8㎝CD

スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア DOKI★DOKIヴォーカルコレクション

題材ゲーム：スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（ジャレコ）
収録曲：①星空にWAKE UP！～眠っちゃダメよ～②アレと，コレと，ソレと，デーと？③Be My Love～あいになりたい～④ミスター・タイアード！⑤Voyage～銀河のイマージュ～⑥USAGI to STUDY⑦なんて言うんだっけ～こういうときに～⑧ジャン ジャン ジャン～夢で逢いましょ～⑨アレと，コレと，ソレと，デーと？（カラオケ）⑩Be My Love～あいになりたい～（カラオケ）⑪ミスター・タイアード！（カラオケ）⑫Voyage～銀河のイマージュ～（カラオケ）⑬USAGI to STUDY（カラオケ）⑭なんて言うんだっけ～こういうときに～（カラオケ）
ボーカル：かないみか（①②⑦），日高のり子（③），高橋美紀（④⑦⑧），こおろぎさとみ（⑤），西原久美子（⑥）

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ショートエピソードVol.2

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①家庭科室は大騒ぎ②ウィーク・ポイント③願い④最強タッグ・誕生？⑤揺れる思い⑥ミッドナイトコール⑦みんなでお昼だ！⑧告白
声の出演：菊池志穂，西村ちなみ（⑧ボーカル），藤野かほる（⑧ボーカル）ほか
初回特典：化粧ケース，オリジナル台本

アンシャントロマン　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：アンシャントロマン（日本システム）
収録曲：①ナーカスの町②砂漠の町③村の中④町⑤水中⑥洞穴⑦洞穴2⑧洞穴3⑨関所一般⑩コントンの廃墟⑪ロブコロアの滝⑫マーメイドの町⑬ピクシアンの森⑭エルフランド⑮聖獣の祠⑯精霊の町⑰旧ハインローグ城⑱荒れた町⑲山神のテーマ⑳聖龍のテーマ ㉑海王のテーマ ㉒鉱山の村 ㉓森 ㉔新ハインローグ城下町 ㉕新ハインローグ城内 ㉖船の上 ㉗ピクシーとエルフ ㉘ピクシーとの出会い ㉙ピクシーと主人公 ㉚ペンダント ㉛女剣士と父と ㉜洞穴戦闘 ㉝地上戦闘 ㉞バージスの廃墟 ㉟カーペン村 ㊱港町 ㊲聖者の塔 ㊳女神のテーマ ㊴山神のテーマ2 ㊵勇者のテーマ ㊶エンディング ㊷恋人との戦闘 ㊸ラストボス戦 ㊹男ボス戦闘 ㊺女ボス戦闘 ㊻悲しみ ㊼プロローグ ㊽オープニング ㊾戦闘2 ㊿ジングル 51バージスの廃墟（フルアレンジバージョン） 52男ボス戦闘（フルアレンジバージョン）

ツアーパーティー～卒業旅行に行こう　ドラマCD

題材ゲーム：ツアーパーティー～卒業旅行に行こう（タカラ）
収録曲：①オープニングテーマ曲「EXPECTATION」②プロローグ③ツアコン美少年登場！④大好きだなんて言えません⑤それはちょっと⑥いきずり恋愛専科⑦恋に恋して生きるのさ⑧二人っきりの夜だから⑨超ヤバ，超ムカ，超サイアク！⑩女子高生はツライよ⑪女子大生もツライよ⑫想い出ごちゃまん大作戦⑬ソフトやな感じ⑭イケてる友情⑮もう一度，君を守りたい⑯好きです，お姉さん！⑰素直じゃないけど…⑱信じちゃってもいいですか？⑲器用にI'm sorry⑳忘れじのI Love You ㉑エピローグ
声の出演：荒木香恵，半場友恵，藤野かほるほか

海辺でリーチ！　ドラマCD

題材ゲーム：海辺でリーチ！（毎日コミュニケーションズ）
収録曲：①第1話「恋の三面待ち」②第2話「恐怖の麻雀民宿」③第3話「お楽しみ大浴場」④第4話「大潜入！夜の女部屋」⑤第5話「涙のオーラス」
声の出演：松野太紀，かないみか，吉田古奈美ほか

真・女神転生デビルサマナー　サウンドトラック

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録曲：①かるく抱かないで（TVサイズ）②予兆 OMEN③鼓動 RUMBLING④覚醒 AWAKENING⑤邪気 NOXIOUS⑥発覚 DISCLOSURE⑦略奪 PLUNDER⑧召喚 SUMMON⑨宿命 DESTINY⑩迷宮 LABYRINTH⑪遺志 INTENTION⑫暴走 RUN OUT OF CONTROL⑬決戦 DECISIVE BATTLE⑭終末 CATASTROPHE⑮ふりだしから始めよう（TVサイズ）⑯かるく抱かないで⑰ふりだしから始めよう⑱BRAVE～勇気だしてみよう，今すぐ～（TVサイズ）
作詞：梶原ユキコ（①⑯），伊藤浩樹（⑮⑰⑱）
作・編曲：中川　孝，西村卓也，伊藤浩樹（⑮⑰⑱），梶原ユキコ（①⑯作曲），大平勉（①⑯編曲）

ブレイジングスター

題材ゲーム：ブレイジングスター（夢工房）
収録曲：〈ORIGINAL BGM〉①BLAZING STAR②GO AHEAD③RETURN④PROMOTE⑤APOCALYPSE⑥RUSH⑦NAVIGATION⑧ASCENSEUR⑨URGENT⑩SURPRISE⑪LAST TARGET⑫PRESSING⑬GET RID⑭THE MATRIX⑮TRIAL⑯ENDLESS⑰COMPLETE⑱GAMEOVER⑲ACCOMPLISH〈BONUS TRACK（未使用曲）〉⑳VACANT MIND ㉑VARIOUS〈S.E.COLLECTION〉㉒S.E.COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ネオジオDJステーションライブ'98

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズほか（SNK）
収録曲：●ディスク1……①イントロダクション②We are the BOF③ためらいを焼きつくせ④BOFストーリーズ1「おやぁ？何かお困りのようね?!」⑤Dear 舞 Boy⑥BOFストーリーズ2「ちょーっと待ったぁ！」⑦Heavy Baby's⑧BOFストーリーズ3「新BOF結成……？」⑨チョイボンゲ音頭⑩BOFストーリーズ4「あっしは孤独なロンリーウルフ」⑪連続ファミリードラマ・草薙家の一族（激突編）⑫連続ファミリードラマ・草薙家の一族（宿命編）⑬BOFストーリーズ5「チョイボンゲの陰謀　そのいち」⑭牙神幻十郎杯争奪，お笑い大合戦●ディスク2……①笑顔でいるよ②声を聞かせて③BOFストーリーズ6「チョイボンゲの陰謀　そのに」④BOFストーリーズ7「BOFなんか，解散してやるッ！」⑤BOFストーリーズ8「京バンドvs庵バンド　対決開始！」⑥ピースズ⑦ブルーマリーブルース⑧ネバールーズマイウェイ⑨BOFストーリーズ9「拍手」⑩夕陽と月⑪一帰依一サンセットスカイ ファイナル⑫アンコール曲・BOF Alive
ボーカル・声の出演：安井邦彦，野中政宏，生駒治美ほか

悠久幻想曲2nd Album

題材ゲーム：悠久幻想曲2 nd Album（メディアワークス）
収録曲：①PS opening「永遠の親友」②A Little Dream③Someday I Know④Rain Or Shine⑤Career Woman⑥In The Open Air⑦Against The Stream⑧PS ending「My Dear」⑨From Here To Eternity⑩Teary Letter⑪Green Waltz⑫March Of Glory⑬A Ray Of Hope⑭Stupid⑮Get In The Ring⑯Warfare⑰Miss Caprice⑱Brimming Over With Joy⑲Don't Hurry Love⑳Ethereal Beauty ㉑SS ending「Friends」㉒Daytime Cinderella ㉓Step Into The Pleasure ㉔Workingmen ㉕Enfield ㉖誰よりも何よりも（『悠久の小箱』より）㉗SS opening「永遠の親友～AND THOUGH YOU COULD HAVE ANYONE～」
ボーカル：田中理恵（①），飯塚雅弓（⑧），清水夕紀美（㉑），畑　亜貴（㉖），タケカワユキヒデ（㉗）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

鉄拳3　テクノマニアックス

題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録曲：①OVERHEAD NOISE "Jin Kazama"（OVERHEAD CLUB MIX）②BESERKER "Nina Williams" ③THE HYPNOTIST "Paul Phoenix"（THE ORIGINAL MASTER MIX）④NEW LONDON JAZZ CONNECTION "Yoshimitsu" ⑤BANANA REPUBLIC "King" ⑥2 DEEP "Lei Wulong"（PIZZI-CLUB-MIX）⑦M.L.O. "Forest Law"（M.L.O'S BEAUTIFUL MIX）

ハーレー・ダビッドソン＆L.A.ライダーズ

題材ゲーム：ハーレー・ダビッドソン，L.A.ライダーズ（セガ）
収録曲：①All Around The World（Advertise）②All Around The World（with Taking Box）③Waiting Riders④Player Select⑤Beyond The Horizon⑥L.A.Blue Sky⑦Cowboys On The Freeway⑧Boss The Roadmaster⑨Head For The Wild World⑩Jingle Bell⑪Winning Ball（from "DYNAMITE BASEBALL"）⑫Shine On The Top（from "SEGA SKI SUPER-G"）⑬Through The Gate⑭Time Is Up⑮Result⑯Coming Home⑰Sun Goes Down（Name Entry）⑱Sun Goes Down（extra version）⑲S.E.＆Voice Collection⑳The Sound Of Simulation Play

エンジェルボイスメモリアル　ポケットラブVol.3

題材ゲーム：ポケットラブ（キッド）
収録曲：①君は草冠の姫②おしゃべりな瞳③a piece of cake④泣き虫で，ごめんね⑤黄昏時にみつけたシトロン⑥sleep with me⑦バナナムーンで逢いましょう⑧翡翠の小鳥⑨クロッカスの羽
作詞：白倉由美（①⑨）
作・編曲：岩間光代，飯塚　博（①），佐藤泰弘（⑨作曲），鶴田海生（⑨編曲）
ボーカル・声の出演：氷上恭子（①⑨ボーカル），岩男潤子（⑨ボーカル），横山智佐ほか
特典：キャラクターシール，出演10キャラクタートレーディングカードセット（シリーズ3作購入特典）

スーパーロボットスピリッツ　featuring鋼鉄兄弟＆アップル・パイ

題材ゲーム：スーパーロボットスピリッツ（バンプレスト）
収録曲：①エターナルファイト（メドレー）②「地球（ほし）に願いを」"Spirits On Earth" ③ボルテスVの歌④燃え上がれ闘志～忌まわしき宿命を越えて⑤疾風ザブングル⑥バーニング・ラブ⑦カムヒア！ダイターン3⑧ダンバイン　とぶ⑨最強の証～キング・オブ・ハート⑩Justice Wings⑪巨大化する野望⑫Welcome to My Nightmare⑬Kick it！Your Story⑭Stand on the Horizon⑮「勇者の行進」⑯Rising to the Vertex⑰Forever Justice（メドレー）
ボーカル：鋼鉄兄弟（①），アップル・パイ（⑰）
初回特典：スペシャルトレーディングカード（6枚組）

鋼の魂／マジンカイザーのバラード

題材ゲーム：スーパーロボットスピリッツ（バンプレスト）
収録曲：①鋼の魂②マジンカイザーのバラード③鋼の魂（カラオケ）④マジンカイザーのバラード（カラオケ）
作詞：なかの★陽（①），永井　豪（②）
作曲：渡辺宙明
編曲：鈴木英利（①），信田かずお（②）
ボーカル：水木一郎（①②），影山ヒロノブ（①）

アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～Vol.1

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①stage1②stage2③stage3
声の出演：速水　奨，塩沢兼人，関　俊彦ほか
初回特典：「緋の輪郭」プレミアムカード（1枚）

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1 Stoic Romance

題材ゲーム：東京SHADOW（タイトー）
収録曲：①セリフA Stoic Romance②ME（A）③ist④ME（B）⑤Call me I⑥ME（C）⑦Vamoose！⑧ME（D）⑨セリフB Dear Akiko⑩THE GATE⑪ME（E）⑫SILENT RUN⑬KIDS⑭セリフC THE DINNER SHOW⑮ME（F）⑯Call Me II⑰セリフD THE DONORS⑱It's Past⑲ME（G）⑳GATE OF HEAVEN ㉑malicious dinner ㉒wood ㉓die in ㉔セリフE 崩壊 ㉕who's bady？ セリフF

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2 10㎝四方の青空

題材ゲーム：シティダイバー（タイトー）
収録曲：①IUM（Industrial Un-inhabited Machine）②東京CITY DIVE③SYNCHRONICITY（同時発生）④21（Human Chromosome21-ヒト第21染色体）⑤純血日本人居留区⑥攻撃的即効性疑似恋愛（症候群）⑦IN-OUT⑧10㎝四方の青空（Blue Sky as if drawn in picture）⑨FANATIC（末期症状）⑩NOT EXCEEDING⑪CHECK IT OUT！⑫INITIATOR（遺伝子複合開始）⑬PROLIXITY⑭TOKYO MEGALO・POLICE－CITY DIVER THE RIDE－

マーヴルVS.カプコン　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：マーヴルVS.カプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ（カプコン）
収録曲：①OPENING②PLAYER SELECT③VS④THEME of WAR MACHINE⑤THEME of CAPTAIN AMERICA⑥THEME of HULK⑦HURRY UP⑧WIN⑨THEME of WOLVERINE⑩THEME of GAMBIT⑪THEME of SPIDER-MAN⑫THEME of VENOM⑬HERE COMES A NEW CHALLENGER⑭RANKING⑮VARIABLE CROSS⑯THEME of RYU⑰THEME of CAPTAIN COMMANDO⑱THEME of CHUN-LI⑲THEME of JIN⑳THEME of ZANGIEF ㉑CONTINUE ㉒GAME OVER ㉓THEME of STRIDER HIRYU ㉔THEME of MORRIGAN ㉕THEME of ROCKMAN ㉖THEME of ROLL ㉗THEME of HIDDEN CHARACTER ㉘BOSS INTRODUCTION ㉙THEME of ONSLAUGHT I ㉚THEME of ONSLAUGHT II ㉛ENDING－AFTER THE BATTLE－ ㉜ENDING－PEACE－ ㉝ENDING－TENSION－ ㉞ENDING－GRIEF－ ㉟ENDING－GAMBIT－ ㊱ENDING－VENOM－ ㊲ENDING－ROLL 1－ ㊳ENDING－ROLL 2－ ㊴ENDING－RYU－ ㊵ENDING－STRIDER HIRYU－ ㊶ENDING－MORRIGAN－ ㊷ENDING－ROCKMAN 1－ ㊸ENDING－ROCKMAN 2－ ㊹STAFF ROLL

バイオハザード　ドラマアルバム～運命のラクーンシティ～VOL.2

題材ゲーム：バイオハザード（カプコン）
収録曲：〈第壱夜〉①修羅の病棟②ラクーン市街〈第弐夜〉③死霊に追われて④静寂の恐怖〈第参夜〉⑤ジルのファイルを探せ！⑥月光の想い出〈第四夜〉⑦犯人はアンブレラ…⑧八歳の脱出
声の出演：冬馬由美，松野太紀，三田ゆう子ほか

雀じゃん恋しましょ「VIS♥KISS Spring Party」

題材ゲーム：雀々しましょ，恋こいしましょ（ビスコ）
収録曲：①I need your love②4月の風③わたしの季節④I need your love（オリジナルカラオケ）
ボーカル：VIS☆KISS（①），伊藤美紀（②），川澄綾子（③）

CATCH UP DREAM／それがあなたのいいところ／丹下　桜

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①CATCH UP DREAM②それがあなたのいいところ③CATCH UP DREAM（karaoke）④それがあなたのいいところ（karaoke）
作詞：丹下　桜
作曲：ながつきまろん（①），宮島律子（②）
編曲：水島康貴（①），岩本正樹（②）

ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション6～FINAL

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①涙が微笑む日を待っている②七色の毛糸玉③aquarium④やってらんない⑤I am…⑥プロローグ⑦心にまで黄昏が⑧Happy Birthday⑨Over the sky⑩Double Bubble時代⑪Holy Love
ボーカル：金月真美，黒崎彩子，五十嵐　麗ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

ときめきメモリアル　虹色の青春forever Vol.3

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①サウンドロゴ②虹色の青春forever 4月29日「あなたを守りたい」③monologue5～スポーツセンター・増設中④虹色の青春forever 5月2日「見えない気持ち」⑤monologue6～一人で眠るあなたに⑥虹色の青春forever 5月3日「その瞳を信じて」⑦monologue7～雨の中で⑧虹色の青春forever 5月4日「翔ばたいた夢，そして…」⑨You're My Only Shinin' Star
作詞・作曲・編曲：角松敏生（⑨）
声の出演：菅原祥子，丹下　桜，金月真美（⑨ボーカル）ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，香りつきブックレット

アニメ がんばれゴエモン　オリジナル・サントラVol.2

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録曲：①みんなで忍者ごっこ②みんなでキャンプ③しっぱいしっぱい④閉店セレモニー その1⑤閉店セレモニー その2⑥迷宮へ…⑦戦えゴエモン その2⑧せいぎのみかただ！その3⑨せいぎのみかただ！その4⑩魅惑のインボーこうさく その2⑪セップク丸の切腹⑫マクアムーゲ その1⑬マクアムーゲ その2⑭ゴエモンピンチ その2⑮あ～なさけない⑯いったいどうなる？⑰ところ変わって⑱ずっこけエビス丸 その2～REMIX～⑲いっけん落着でい その1～REMIX～⑳次回予告～REMIX～㉑季節はずれのひまわり
作詞：根津洋子（㉑）
作・編曲：樋田靖織，Linko（㉑作曲），入江　純（㉑編曲）
ボーカル：小西寛子（㉑）

街　第Qの男～Qはquestionの Q～Vol.3

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：①第9話②第10話③第11話④第12話⑤スペシャル収録
声の出演：真名古敬二，皆口祐子ほか

あなたの涙の場所になりたい／田中有紀美

題材ゲーム：東京23区制服ウォーズ（マップジャパン）
収録曲：①あなたの涙の場所になりたい②Wish③あなたの涙の場所になりたい（オリジナルカラオケ）
作詞：大森祥子
作曲：上田ケンジ（①），宇佐元恭一（②）
編曲：白井良明

青空のknife／守永初美

題材ゲーム：バスト ア ムーブ～ダンス&リズムアクション（エニックス）
収録曲：①青空のknife（original mix）②青空のknife（strongroom 12inch）③青空のknife（instrumental）
作詞：売野雅勇
作曲：David Ford

街　第Qの男～Qはquestionの Q～Vol.1

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：①第1話②第2話③スペシャル収録④第3話⑤スペシャル収録⑥第4話⑦スペシャル収録&渋谷雑踏⑧Vol.2予告⑨スペシャル収録
声の出演：真名古敬二，皆口祐子，小野坂昌也ほか
初回特典：3巻収納BOX

速攻生徒会　サウンドトラックス

題材ゲーム：速攻生徒会（バンプレスト）
収録曲：①ドラマ1「生徒会室にて」②オープニングテーマ③本多　愛のテーマ④榊原優子のテーマ⑤ドラマ2「クラブチッタ主義」⑥井伊みかのテーマ⑦ドラマ3「酒井作品集」⑧酒井　綾のテーマ⑨ドラマ4「第一回鉄腕王戦」⑩石田保典のテーマ⑪加藤哲章のテーマ⑫ドラマ5「箱買い」⑬真田梨香のテーマ⑭後藤久美子のテーマ⑮ドラマ6「ナオコの時計」⑯服部菜桜子のテーマ⑰宇宙番長のテーマ⑱ドラマ7「漢の身仕度」⑲エンディングテーマ
作・編曲：岸本友彦
声の出演：折笠　愛，水谷優子，久川　綾ほか

雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマVol.1

題材ゲーム：雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）
収録曲：●CD……①オープニングテーマソング「銀河への旅立ち」②ドラマ第一話③ドラマ第二話④フリートーク　置鮎龍太郎　池水通洋⑤ドラマ第三話⑥ドラマ第四話⑦エンディングテーマソング「ひとり」⑧爆笑フリートーク　岩田光央VS宮村優子●ボーナス8㎝CD……①アウトテイク集
声の出演：宮村優子（①ボーカル），笠原留美（⑦ボーカル），池水通洋ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，ボーナス8㎝CD

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart　ショートエピソードVol.1

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①登校②昼休み③駐輪場で④冬の帰り道⑤日曜日の午後⑥日曜日⑦雨宿り⑧みどりの純愛物語⑨未来の恋人
声の出演：菊池志穂，池澤春菜（⑨ボーカル），石川英郎（⑨ボーカル）ほか

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.1

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第1話「はじまりの季節」〉①第1回「見つめていたい」②第2回「初恋は，いつ？」③第3回「想いが，はじける」④最終回「ずっと，一緒に」⑤おまけ
声の出演：茶山莉子，上田祐司，三五美奈子ほか

ナムコクラシックコレクション　テクノマニアックス

題材ゲーム：『ナムコクラシックコレクション』シリーズ（ナムコ）
収録曲：①MAPPY－Latin Makes You Happy－②PAC-MAN－Aho Aho Mix－③NEW RALLY-X－Checkered Flag Mix－④GALAGA－Feel Like Makin' Jazz－⑤DIG DUG－Pro Action Replay Remix－⑥MAPPY－Aho Aho Mix－⑦XEVIOUS－Maximum Power Of Triple Z80－⑧GALAGA－Tiny Voice,Production Remix－

DEBUT －デビュー／吉川麻衣子

題材ゲーム：ウイニングポスト3（光栄）
収録曲：①DEBUT－デビュー②Junction③DEBUT－デビュー（カラオケ）
作詞・作曲・編曲：吉川麻衣子

瞳を閉じないで／豊口めぐみ

題材ゲーム：『エーベルージュ』シリーズ（富士通）
収録曲：①瞳を閉じないで②破れかけた地図③瞳を閉じないで（オリジナルカラオケ）④破れかけた地図（オリジナルカラオケ）
作詞：大森祥子
作曲：松原みき
編曲：大友博輝

BRAVE～勇気だしてみよう，今すぐ～／W-VISION

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録曲：①BRAVE～勇気だしてみよう，今すぐ～②SIESTA③BRAVE～勇気だしてみよう，今すぐ～（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲・編曲：伊藤浩樹

ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol.3

題材ゲーム：ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを（ヒューネックス）
収録曲：①オープニング②第九話③第十話④コメント⑤第十一話⑥第十二話⑦コメント⑧おまけ
声の出演：遠近孝一，関　俊彦，鈴木砂織ほか
特典：ステッカー（封入）

街　第Qの男～Qはquestionの Q～Vol.2

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：①第5話②第6話③第7話④スペシャル収録⑤第8話⑥スペシャル収録⑦Vol.3予告
声の出演：真名古敬二，皆口祐子ほか

センチメンタルグラフティ　オリジナル・サウンドトラック～i believe you～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①タイトル②旅立ちのテーマ③北海道のテーマ（沢渡ほのか）④京都のテーマ（綾崎若菜）⑤仙台のテーマ（永倉えみる）⑥デートA⑦広島のテーマ（七瀬　優）⑧高松のテーマ（杉原真奈美）⑨大阪のテーマ（森井夏穂）⑩デートB⑪名古屋のテーマ（山本るりか）⑫金沢のテーマ（保坂美由紀）⑬福岡のテーマ（松岡千恵）⑭ラブソング⑮横浜のテーマ（星野明日香）⑯青森のテーマ（安達妙子）⑰長崎のテーマ（遠藤　晶）⑱想い出のオルゴール⑲東京のテーマ⑳ロマンス
作曲：幡手康隆（①～⑦⑩⑭⑱～⑳），野村教祐（⑧⑨⑪⑯⑰），徳永声一（⑫⑬⑮）
編曲：幡手康隆
初回特典：センチメンタルグラフティ・オリジナル・ヨットパーカー応募券

VIDEO&LD

パワードール プロジェクトα

題材ゲーム：『パワードール』シリーズ（工画堂スタジオ）
収録時間：カラー30分
声の出演：久川　綾，三石琴乃，横山智佐ほか

ポケモン言えるかな？かけるかな？

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー26分
収録内容：①ポケモン言えるかな？②ポケモンかけるかな？③はい　あさですよ！④ぐにゃぐにゃガスガス⑤ああ　マルマイン⑥クレヨン デ ポケモン⑦ポケモン言えるかな？カラオケバージョン

真・女神転生デビルサマナーVol.1　覚醒

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録時間：カラー75分
収録内容：①第1話「予兆 OMEN」②第2話「鳴動 RUMBLING」③第3話「覚醒 AWAKENING」
出演：正木蒼二，川合千春，中原翔子ほか

真・女神転生デビルサマナーVol.2　邪気

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録時間：カラー75分
収録内容：①第4話「邪気 NOXIOUS」②第5話「発覚 DISCLOSURE」③第6話「略奪 PLUNDER」
出演：正木蒼二，川合千春，七海彩夏ほか

真・女神転生デビルサマナーVol.3　召喚

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録時間：カラー75分
収録内容：①第7話「召喚 SUMMON」②第8話「宿命 DESTINY」③第9話「迷宮 LABYRINTH」
出演：正木蒼二，川合千春，桜井浩子ほか

真・女神転生デビルサマナーVol.4　決戦

題材ゲーム：真・女神転生～デビルサマナー（アトラス）
収録時間：カラー100分
収録内容：①第10話「遺志 INTENTION」②第11話「暴走 RUN OUT OF CONTROL」③第12話「決戦 THE DUEL」④第13話「終末 CATASTROPHE」
出演：正木蒼二，川合千春，神威杏次ほか

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES VOL.4～闘いは誰がために

題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
収録時間：カラー40分
声の出演：大塚明夫，矢島晶子，小川真司ほか
初回特典：村瀬修功描き下ろしリバーシブル・ジャケット（VHS），村瀬修功描き下ろしイラストB2ポスター（LD）

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー46分
声の出演：三五美奈子，そのざきみえ，柳原みわほか

セガサターンビデオマガジン3月発売タイトル号

収録時間：カラー23分
収録内容：①ナイル川の夜明け②バーチャル麻雀③ワイプアウトXL④ゲームで青春⑤ゾーク・コレクション⑥Pia♥キャロットへようこそ！⑦もってけたまご with がんばれ！かものはし⑧クロス探偵物語⑨サイキックフォース⑩ザ・キング・オブ・ファイターズ'97⑪チョロQパーク⑫提督の決断Ⅲ with パワーアップキット⑬テクノモーター⑭プライマルレイジ⑮ヘクセン⑯わくわくぷよぷよダンジョン⑰アイドル麻雀ファイナルロマンス4⑱ヴァンパイアセイヴァー⑲クーリエ・クライシス⑳クロック！パウパウアイランド㉑卒業Ⅲ～ウエディング・ベル㉒ダンジョン・マスター ネクサス㉓ドリーム・ジェネレーション～恋か，仕事か…？

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・3

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー75分
収録内容：①第7話「ANOTHER BOY MISSING」②第8話「BEHOLD CHANGE OR DIE Ⅱ」③第9話「REACTIVATE THE BODY」
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・3

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第5話「INCUBATING THE SUCCUBUS」②第6話「BEHOLD CHANGE OR DIE」
声の出演：檜山修之，難波圭一，池澤春菜ほか

バトルアスリーテス大運動会 track3

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第5話「傲慢」②第6話「帰還」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，阪口あやほか
初回特典：ハーフサイズLD-BOX（LD）

E.M.Uツアーメイキング・スペシャル

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録時間：カラー60分

今月の機種別売れ筋ソフト・ランキング

プレイステーション HOT 10

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	バイオハザード2	●カプコン ●AVG ●6,800円
2	前2位	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円
3	前1位	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア ●RPG ●6,800円
4	初登場	FORMULA 1 97	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円
5	前3位	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ ●RPG ●5,800円
6	前5位	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●アクション ●5,800円
7	前4位	桃太郎電鉄7	●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円
8	初登場	トゥームレイダー2	●ビクターソフト ●AVG ●5,800円
9	前6位	電車でGO！	●タイトー ●SLG ●5,800円
10	前7位	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●ゴルフ ●4,800円

セガサターン HOT 10

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	センチメンタルグラフティ	●NECインターチャネル ●SLG ●7,500円
2	前2位	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	●セガ ●サッカーSLG ●5,800円
3	前1位	グランディア	●ゲーム アーツ ●RPG ●7,800円
4	初登場	街	●チュンソフト ●サウンドノベル ●5,800円
5	初登場	AZEL～パンツァードラグーンRPG	●セガ ●RPG ●6,800円
6	初登場	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼	●ハドソン ●AVG ●5,800円
7	初登場	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード	●キッド ●AVG ●6,300円／6,800円（初回限定版）
8	前4位	X-MEN VS.ストリートファイター	●カプコン ●対戦格闘 ●7,800円
9	初登場	ガンブレイズS	●キッド ●RPG ●6,800円
10	初登場	仙窟活龍大戦カオスシード	●ネバーランドカンパニー ●SLG ●6,800円

ニンテンドウ64 HOT 10

順位	前回	タイトル	データ
1	前1位	ヨッシーストーリー	●任天堂 ●アクション ●6,800円
2	前2位	ディディーコングレーシング	●任天堂 ●レーシング ●6,800円
3	前3位	64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド	●バンダイ ●ボードゲーム ●6,800円
4	初登場	新日本プロレス闘魂炎導～Brave Spirits	●ハドソン ●プロレス ●6,980円
5	初登場	シムシティ2000	●イマジニア ●SLG ●6,800円
6	初登場	NBA IN THE ZONE'98	●コナミ ●バスケットボール ●6,800円
7	前5位	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	●コナミ ●スポーツ ●6,800円
8	再登場	マリオカート64	●任天堂 ●レーシング ●9,800円
9	前6位	スノボキッズ	●アトラス ●スノーボード ●6,800円
10	前4位	爆ボンバーマン	●ハドソン ●アクション ●6,980円

コンビニ販売 HOT 10

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	バイオハザード2	●カプコン ●AVG ●6,800円 ●PS
2	前1位	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア ●RPG ●6,800円 ●PS
3	前2位	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円 ●PS
4	前4位	桃太郎電鉄7	●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円 ●PS
5	初登場	スーパーライブスタジアム	●アクエス ●野球 ●5,800円 ●PS
6	前7位	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●アクション ●5,800円 ●PS
7	初登場	FORMULA 1 97	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円 ●PS
8	前8位	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●ゴルフ ●4,800円 ●PS
9	初登場	トゥームレイダー2	●ビクターソフト ●AVG ●5,800円 ●PS
10	初登場	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！	●ヒューマン ●SLG ●5,800円 ●PS

ゲームボーイ HOT 5

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち	●バンダイ ●SLG ●4,286円
2	前2位	ポケットモンスター・赤	●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前1位	ポケットモンスター・緑	●任天堂 ●RPG ●3,900円
4	前4位	牧場物語GB	●パック・イン・ソフト ●SLG ●3,980円
5	前3位	ゲームで発見!!たまごっち2	●バンダイ ●SLG ●4,500円

■集計期間：1月5日～2月1日（アーケードのみ1月1日～1月31日）
■コンビニ販売HOT10には，通信販売による売り上げデータも含まれています。「PS」はプレイステーション，「SS」はセガサターンの略です。
■アーケードゲームHOT10は，全国のチャレハイ協力店におけるインカム・データを集計したものです。

アーケードゲーム HOT 10

順位	前回	タイトル	データ
1	前4位	私立ジャスティス学園	●カプコン ●対戦格闘
2	前5位	バーチャストライカー2	●セガ ●サッカー
3	前2位	鉄拳3	●ナムコ ●対戦格闘
4	前1位	～幕末浪漫～月華の剣士	●SNK ●対戦格闘
5	前3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	●SNK ●対戦格闘
6	前6位	バーチャファイター3tb	●セガ ●対戦格闘
7	前7位	ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック	●カプコン ●対戦格闘
8	初登場	アームドポリス バトライダー	●エイティング／ライジング ●シューティング
9	前8位	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	●カプコン ●対戦格闘
10	初登場	新日本プロレスリング闘魂烈伝3～アーケードエディション	●ナムコ／トミー ●プロレス

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

セガは『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の移植を決定。また，同社の過去のアーケード・ゲームを集めた『セガアーケードクラシック(仮)』シリーズも開始する。第1弾には『ファンタジーゾーン』『ペンゴ』『フリッキー』を収録。ITOCHUは，名作ゲームをWin95に復刻する「メモリアルゲームズ」シリーズをスタート。日本ファルコムの『ザナドゥ』『太陽の神殿』『ロマンシア』やタイトーの『アルカノイド』などが，今後の候補に挙がっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月30日	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
2月10日	マルチメディア「マイペディア98」	事典	日立デジタル平凡社	10,000円
2月13日	アングラーズフィッシュガイド	データベース	スターフィッシュ	5,800円
2月20日	★ひねもす俳句工房	教養	スプリングコスモ	3,600円
2月中旬	★釣り紀行百選Vol. 3　西伊豆	フィッシング	センチュリー	2,280円
2月予定	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
3月19日	パズルボブル2X	パズル	ゲームバンク	5,800円
	防衛大作戦	SLG	ゲームバンク	9,800円
3月20日	★ゲームパーク	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	5,000円
3月21日	遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	5,800円
3月27日	★CAT II	SLG	アスキー	3,980円
	★DOG II	SLG	アスキー	3,980円
	STAR CRAFT	SLG	ソース	オープン価格
3月上旬	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
3月中旬	★お気軽将棋対局	将棋	スプリングコスモ	3,600円
3月下旬	★MIGHT AND MAGICIV THE MANDATE OF HEAVEN(マ)	RPG	イマジニア	9,800円
3月予定	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	STARWARS REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	10,800円
	ADDICTION PINBALL(マ)	ピンボール	メディアクエスト	5,800円
	ダーク・アース日本語版	AVG	メディアクエスト	未定
4月2日	アドバンスド大戦略98 ～STORM OVER EUROPE	SLG	セガ	9,800円
4月3日	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	7,800円
	チンギスハーン ・蒼き狼と白き牝鹿IV	SLG	光栄	9,800円
	野球道3EX Special	野球SLG	日本クリエイト	11,800円
4月4日	億万長者への道	SLG	コスモスコンピュータ	9,800円
4月10日	★マジカルチェイス for Windows95	シューティング	クエスト	6,800円
	パンツァージェネラルII日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
4月17日	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
4月21日	★ナイトチェイス	AVG	NECインターチャネル	8,800円
4月22日	ゾーク・グランドインクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	7,800円
4月23日	大戦略マスターコンバット2	SLG	システムソフト	9,800円
4月24日	電車でGO!	SLG	ITOCHU	8,800円
	電車でGO! 初回限定版(マスコン付)	SLG	ITOCHU	14,800円
	中世大海戦(仮)	SLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ	SLG	マスターピース	7,800円
4月上旬	ドラゴンズドリーム for Windows95 (オンライン専用)	RPG	CSK総合研究所	未定
4月下旬	エンブレイス	RPG	TGL	9,800円
4月予定	★メモリアルゲームズVol. 2 ザナドゥ	ARPG	ITOCHU	未定
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	★インキュベーション	SLG	セガ	未定
	★世界囲碁選手権・富士通杯 第10回(1997年)	囲碁	富士通	5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
5月21日	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
5月下旬	★シムサファリ	SLG	マクシス	未定
5月予定	RED LINE RACER(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	ローズ・オブ・ザ・レルムII	SLG	イマジニア	9,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」 スクリーンセーバーVol. 2	スクリーンセーバー	ナインライブス	4,200円
春頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	人魚～デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
	★THE RECKONING(マ)	データ集	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定
	★CGツクール95	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール95	ツール	アスキー	9,800円
	トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart+アクセサリーBOX Vol. 2	SLG	アスキー	8,800円
	ザ・ラストダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	サイバーウイルス	SLG	イマジニア	9,800円
	★エイブ・ア・ゴーゴー	アクション	ゲームバンク	6,800円
	トーン・レベリオン	SLG	ゲームバンク	8,800円
	★ロスト・チルドレン	AVG	ゲームバンク	7,800円
	17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	スーパーブラックバス for Windows95	フィッシング	スターフィッシュ	(予) 7,800円
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	My Dream ～オン・エアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	★アルティメット・レース プロ	レーシング	メディアクエスト	8,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
春頃予定	マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	9,300円
6月6日	ディスクステーション19号〈夏号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 1,980円
6月予定	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月予定	★ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	★柿木将棋III	将棋	アスキー	未定
	★トランプワールド2	カードゲーム	アスキー	未定
	★パチンコ道場	パチンコ	アスキー	未定
	★ピンボール	ピンボール	アスキー	未定
	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	★シュヴァルツシルトGX-R(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	★スペクトラルフォース ～アイラ降臨(仮)	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	★GE・TEN I	SLG	GE・TEN	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	ENEMY NATIONS(仮)	SLG	TGL	未定
	ROBOT COMMANDER(仮)	SLG	TGL	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	高校野球SLG(仮)	野球SLG	日本クリエイト	未定
98年予定	ハローキティ　いっしょにあそぼ	オムニバス	ウィズ	(予) 5,800円
	(タイトル未定)	RPG	日本クリエイト	未定
	M I TANK PLATOON II(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	M Iタンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	スクリーミン デーモンズ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	パニック&レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	お父さんのためのパチンコ	パチンコ	ITOCHU	(予) 3,980円
	★メモリアルゲームズVol. 3 太陽の神殿	AVG	ITOCHU	未定
	★メモリアルゲームズVol. 4 ロマンシア	ARPG	ITOCHU	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ	未定
	FIFA :ROAD TO WORLD CUP 98(マ)	サッカー	エレクトロニック・アーツ	7,800円
	★猿音楽	エンターテインメント	オラシオン	14,800円
	おもしろ倶楽部 3Dでき～るJr. 2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉　清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘!欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	★ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	ガンシューティング	セガ	未定
	★セガアーケードクラシック(仮)	オムニバス	セガ	未定
	SUNDIAL(マ)	エンターテインメント	亘香通商	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	遊プリント 「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■発売中止が決定した作品……●ころっせうむ(ネイティブソフト)●地球防衛会社(エレクトリックシープ)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)3月→4月●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)未定●ガイナロックR(ソニア)3月●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界(電子メディアサービス)4月[ブランド名変更]●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)3月●BOYS BE…(システムソフト21)1月下旬→3月上旬●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)2月中旬→未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)2月→春●ライフストーム(日本システムサプライ)1月下旬／8,200円→2月27日／8,800円●ラストブロンクス(セガ)価格未定→8,800円●JOINT STRIKE FIGHTER(エレクトロニック・アーツ)2月20日→2月27日●MAGIC：THE GATHERING～DUELS OF THE PLANESWALKERS(メディアクエスト)1月→春●TEST DRIVE4(エレクトロニック・アーツ)2月20日→3月13日●WING COMMANDER：PROPHECY(エレクトロニック・アーツ)2月27日→3月20日●サブ・カルチャー(イマジニア)2月27日→3月6日●セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)2月19日→2月27日●ミッドガルド(バロック)1月23日→3月13日●ゆみみみっくす+だいな♥あいらん予告編(CSK総合研究所)2月→3月27日●自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類／両生類(ナレッジリンク)2月下旬→2月27日●戦国美少女絵巻 空を斬る!!(TGL)2月→3月20日●KKND XTREME Krush Kill'n DESTROY(アスキー)2月中旬→2月28日[タイトル変更]

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

富士通から，囲碁ソフトが2タイトル発表されている。それ以外には目立った動きがない。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月29日	漢字で勝負！完全版	教育	カテナ	6,800円
4月予定	故宮博物院 中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
	★世界囲碁選手権・富士通杯 第9回(1997年)	囲碁	富士通	5,800円
春頃予定	★ミニ碁一番勝負(仮)	囲碁	富士通	(予) 4,800円
7月予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	未定
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION(1998 EDITION)(マ)	事典	インフィニシス	19,800円
	COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS(1997 EDITION)(マ)	データベース	インフィニシス	15,800円
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	3Dフォトフレーム(仮)	データベース	ナグザット	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●パリのマドレーヌ～すてきなにんぎょうげき(クリエイティブ・ワンダーズ)3月下旬→未定●マドレーヌとかんがえよう(クリエイティブ・ワンダーズ)3月下旬→未定

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

光栄が，サッカーのワールドカップに関するアクセサリー集を発売。500円という低価格でゲームを提供する「ショックプライス500」シリーズの新タイトルが公表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
2月27日	ACHTUNG SPITFIRE(マ)	SLG	マイクロマウス	9,800円
3月13日	★フレディフィッシュ 2 「学校のオバケ退治」事件！	教育	メディアビジョン	6,800円
	★フレディフィッシュWパック	教育	メディアビジョン	5,980円
3月21日	★ショックプライス500 スペース・ホッケー	アクション	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500 チュウチュウたたき	アクション	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500 はさみ将棋	テーブルゲーム	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500 ヒット・ザ・ブロック	アクション	SME・インターメディア	500円
4月3日	★白籏史郎 世界山岳シリーズ カラコラム	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,500円
	★白籏史郎 世界山岳シリーズ ネパール・ヒマラヤ	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,500円
	★白籏史郎 世界山岳シリーズ ヨーロッパ・アルプス	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,500円
4月9日	★popupでちびまる子ちゃん	エンターテインメント	インナーブレイン	4,980円
4月17日	唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME	画集	ガイナックス	9,800円
4月23日	タイムトラップ 時空の罠	デジタルコミック	ブレイン	4,800円
4月上旬	ねこぢるうどん 2	エンターテインメント	大和堂	6,800円
4月中旬	★CD-ROM画集 「プリンセスメーカーワークス」	画集	ナインライブス	4,200円
4月予定	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
5月21日	クルセード ～聖十字架を奪回せよ	AVG	ブレイン	7,800円
5月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
春頃予定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	大塚康生CD-ROM画集 OHTSUKA YASUO MILITARY 4X4 GRAFFITI	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
6月中旬	★CD-ROM画集 「赤井孝美ワークス」	画集	ナインライブス	4,200円
6月予定	CD-ROM星の王子さま	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	4,600円
	CD-ROM星の王子さま(本つき)	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	5,700円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	白籏史朗の山 ヒマラヤ	写真集	シンフォレスト	未定
	白籏史朗の山 日本アルプス	写真集	シンフォレスト	未定
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア はたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	BUGS擬態 ・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドビーコーディネータージャパン	6,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月6日	★AQUA ZONE™ メカージャ オルモラ	データ集	オープンブック9003	3,600円
3月13日	★英語上達 ビバリーヒルズ高校白書① 双子の兄弟は転校生	教育	ソース	6,800円
	★英語上達 ビバリーヒルズ高校白書② ホロ苦い恋の味	教育	ソース	6,800円
	★英語上達 ビバリーヒルズ高校白書③ サーファーの青春	教育	ソース	6,800円
3月21日	★京都の庭	写真集	デジタローグ	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月27日	算数戦士ブラスターJr. ～めざせ！さんすうせんし	教育	ソース	6,800円
3月28日	あそんでかけざん九九	教育	学習研究社	3,700円
	★あそんでかんじ	教育	学習研究社	3,700円
3月中旬	★ウルトラマンとさんすうドリル1. かずとすうじ	教育	Spike	未定
	★ウルトラマンとさんすうドリル2. たしざん・ひきざん	教育	Spike	未定
4月1日	★ROAD TO FRANCE COMPLETE デスクトップ・エンターテイメント	アクセサリー	光栄	6,800円
4月6日	ヒマつぶし	エンターテインメント	CAIメディア共同開発	2,900円
4月10日	エアラインズVol. 3	エンターテインメント	インターリンク	未定
	ダイビングVol. 6 in Fiji	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
4月23日	ウルトラマン図鑑3～ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・ウルトラマンG・ウルトラマンパワード	データベース	講談社	未定
4月24日	たたかうOL	ボードゲーム	ピー・エス・ディー	(予) 5,800円
	たたかうサラリーマン	ボードゲーム	ピー・エス・ディー	(予) 5,800円
4月下旬	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
4月予定	CLAMP学園電子分校 第2号	エンターテインメント	カルチュア・パブリッシャーズ	3,000円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL. 4	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
春頃予定	オールカプコン キャラクターマニュアル	データベース	ビームエンタテインメント	2,980円
6月予定	NHKやってみよう 何でも実験	教育	電子メディアサービス	7,800円
夏頃予定	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★ウルトラマンとさんすうドリル3. 時刻・時間	教育	Spike	未定
	★ウルトラマンとさんすうドリル4. 量と測定	教育	Spike	未定
	★ウルトラマンとさんすうドリル5. たしざん・ひきざん2	教育	Spike	未定
	★ウルトラマンとさんすうドリル6. 九九	教育	Spike	未定
	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ダイバーズ天国Vol. 2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol. 3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円

▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月23日	★ウンマイ！楽しい！ 野外料理用具別レシピ集	教養	金羊社	4,500円
	★ナイフを知らなきゃ アウトドアーズマンじゃない	教養	金羊社	4,500円
7月23日	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場	エンターテインメント	金羊社	3,980円
9月予定	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ピスト(ズー)未定●礎(ボーステック)4月●La Collection(エーアンドビーコーディネータージャパン)2月下旬→3月●ジャックと英語の木(CAIメディア共同開発)2月4日→2月14日●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)2月20日→3月20日●ヴァンパイア セイヴァー キャラクターマニュアル(ビームエンタテインメント)2月27日／CD-ROM2枚組→3月25日／CD-ROM3枚組●POSTAL(マイクロマウス)1月16日→1月23日●ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.3(ポニーキャニオン)2月→2月18日●ペーパークラフトプラレール JR編(トミー)2月上旬→2月20日●ペーパークラフトプラレール私鉄編(トミー)2月上旬→2月20日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

『ザ・タワーII』は，Windows95版よりもMac版のほうが先に発売される予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月上旬	★サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年度電脳記録年鑑	素材集	セガ	6,800円
4月予定	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
5月予定	★ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
春頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
6月予定	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定●パリのマドレーヌ～すてきなにんぎょうげき(クリエイティブ・ワンダーズ)3月下旬→未定●マドレーヌとかんがえよう(クリエイティブ・ワンダーズ)3月下旬→未定●ぷよぷよ for Macintosh ローコスト版(ボーステック)2月27日→2月20日●スクリーンスタジオ for Macintosh 2.0(インフィニシス)2月6日→3月13日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	アーマード・フィスト2 日本語版	SLG	マイクロマウス	10,800円
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アーキメディアン・ダイナスティ(アートディンク)1月30日→4月上旬

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	囲碁IV(○)	囲碁	アスキー	未定
	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ガイナロックR(ソニア)3月

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase 家庭用ゲーム機新作ソフト変更情報

プレイステーション

【発売中止情報】

●C・A・R・Tワールドシリーズ(SCE Inter)

【データ変更情報】

●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定
●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)未定
●ラストレポート(ショウエイシステム)3月→4月
●音楽ツクール かなでーる2(アスキー)3月→3月12日
●ボールブレイザー チャンピオンズ(BPS)2月→3月19日
●ヘラクレスの大冒険(BPS)春→6月
●可変走攻ガンバイク(ソニー・ミュージックエンタテインメント)未定→4月23日
●闘神伝カードクエスト(タカラ)4月2日
●NOëL－La neige－／限定版(パイオニアLDC)2月→2月26日
●The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もうひとつの英雄たちの物語(G.M.F)2月中旬→3月19日
●マジカル頭脳パワー!!パーティーセレクション(バップ)春→3月19日[タイトル変更]
●チョロQジェット レインボーウイングス(タカラ)2月下旬→2月26日
●ツアーパーティー～卒業旅行に行こう(タカラ)2月下旬→2月26日
●ネオアトラス(アートディンク)2月下旬→2月26日
●ファイナルラウンド(アトラス)2月26日→3月12日
●もってけたまご with がんばれ！かものはし(ナグザット)2月→3月
●最終電車(ヴィジット)2月→2月26日
●信長の野望・戦国群雄伝(光栄)2月26日→3月7日
●大阪(ナニワ)湾岸バトル(メディアクエスト)1月下旬→3月12日

セガサターン

【データ変更情報】

●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定
●リターンファイアー(ソフトバンク)未定
●ヘラクレスの大冒険(BPS)春
●プリンセスクエスト特別限定版(インクリメントP)3月19日
●Jリーグ実況炎のストライカー(コナミ)3月→2月26日
●あやかし忍伝くの一番プラス(翔泳社)2月26日→3月26日
●白き魔女～もうひとつの英雄伝説(ハドソン)2月下旬→2月26日

ニンテンドウ64

【データ変更情報】

●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定
●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定
●森田将棋64(セタ)春→4月下旬
●テン・エイティ スノーボーディング(任天堂)2月下旬→2月28日
●超空間ナイター プロ野球キング2(イマジニア)1月→春

ゲームボーイ

【データ変更情報】

●ドンキーコングランド2(任天堂)2月→未定
●ワリオランド2～盗まれた財宝(任天堂)2月→未定

スーパーファミコン

【データ変更情報】

●マジックボール(パウ)未定

PC-FX

なし

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

現在ヒット中の『ビートマニア』の第2弾発売が早くも発表された。『あのこにタッチ(仮)』は，画面に触れて操作する新感覚のバラエティ・ゲーム。『テクノドライブ』は『技脳体』の続編的作品で，運転技術を診断してくれる。トレジャーはアーケードへの参入を発表。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月下旬	★レーシングジャム ツインタイプ	レーシング	コナミ
春頃予定	★あのこにタッチ(仮)	オムニバス	カネコ
	堕落天使	対戦格闘	彩京
	テクモワールドカップ'98	サッカー	テクモ
未定	★中國龍3スペシャル	パズル	アルタ
	スターグラディエイター2	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターEX 2	対戦格闘	アリカ／カプコン
	★スキーヤーズハイ	スキー	コナミ
	★ビートマニア 2nd MIX	アクション	コナミ
	★スペースボンバー	シューティング	彩京
	★パチンコセクシーリアクション	パチンコ	サミー
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アクション	セガ
	ファイティングバイパーズ・2	対戦格闘	セガ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	ぽっぷんぽっぷ	アクションパズル	タイトー
	タイムクライシスII	ガンシューティング	ナムコ
	★テクノドライブ	オムニバス	ナムコ
	パニックパーク	アクション	ナムコ
	★ハンマーチャンプ	アクション	ナムコ
	★ファミリーボウル	ボーリング	ナムコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS			
未定	リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK
▼ST-V対応			
4月予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
春頃予定	アストラスーパースターズ	対戦格闘	サンソフト
	上海～真的武勇	パズル	サンソフト
	★レイディアント シルバーガン	シューティング	トレジャー
未定	★シーバス・フィッシング	フィッシング	A WAVE
	バーチャルマージャンII ～マイ・フェア・レディ	麻雀	マイクロネット

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●対戦麻雀ファイナルロマンス4(ビデオシステム)1月→2月下旬●メタルスラッグ2(SNK)2月下旬→2月23日●マーヴル VS.カプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ(カプコン)1月下旬→2月9日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ネオジオ新作発売予定表

カートリッジ版『リアルバウト餓狼伝説2』が春予定になった。『メタスラ2』も近日登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
4月2日	メタルスラッグ2	アクション	SNK	29,800円
春頃予定	リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK	未定
▼ネオジオCD				
春頃予定	メタルスラッグ2	アクション	SNK	未定
未定	リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『サクラ大戦2』の発売にあわせて，「檄！帝国華劇団」の新バージョンが発売される。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD(アルバム)			
3月25日	★アンシャントロマン ドラマCD	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★続・初恋物語 ドラマCD	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★秘密戦隊メタモルファイブ ドラマCD	日本クラウン	〈込〉2,500円
	バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスJUMP	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
	センチメンタルグラフティ 校歌集	ムービック	(予)2,800円
3月27日	下級生 ドラマCD Radio Avenue Vol. 2	ピンクパイナップル	2,913円
3月下旬	★サイキックフォース ラジオドラマCD Vol. 1(仮)	ブロッコリー	未定
4月1日	★ディディーコングレーシング オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	★悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol. 1	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★セガラリー・チャンピオンシップ2 オリジナルサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,310円
	★慟哭 そして… アレンジサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	未定
	フォトジェニック	メディアリング	〈込〉2,548円
4月3日	月刊ときめきメモリアル アンコール(3枚組)	コナミ／キングレコード	〈込〉4,893円
	ツインビーRPG オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	藤崎詩織 Piano collection	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
4月5日	★雷弩騎兵ガイブレイブ ラジオドラマVol. 3	エイジップミュージック	〈込〉3,000円
4月10日	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ショートエピソードVol. 3	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
4月16日	トリフェルズ魔法学園物語 ～エーベル騎士団(ナイツ)編	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
4月17日	ゲーム天国 ～戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー～(仮)	ファーストスマイル	未定
	慟哭そして… オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション(仮)	ファーストスマイル	未定
4月21日	★卒業III ミニアルバム	日本コロムビア	〈込〉2,415円
4月22日	バイオ ハザード ドラマアルバム ～運命のラクーンシティVol. 3	セルピュータ	〈込〉2,520円
4月24日	★CDドラマ Eve(仮)	キングレコード	〈込〉3,059円
	★デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス	アトラス／キングレコード	〈込〉3,873円
	★ときめきメモリアルドラマシリーズ 虹色の青春forever Vol. 4	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★みつめてナイト オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	下級生 ドラマCD Radio Avenue Vol. 3	ピンクパイナップル	2,913円
4月29日	★サクラ大戦2 歌謡全集	マーベラスエンターテイメント	〈込〉3,150円
4月下旬	★サイキックフォース ラジオドラマCD Vol. 2(仮)	ブロッコリー	未定
4月予定	★ゼノギアス アレンジサウンドトラック(仮)	デジキューブ	未定
	★パラサイト・イヴ オリジナルサウンドトラック(仮)	デジキューブ	未定
	★ブシドーブレード弐 オリジナルサウンドトラック(仮)	デジキューブ	未定
	★秘密戦隊メタモルファイブ サントラ	日本クラウン	〈込〉2,500円
5月1日	★アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol. 2	光栄	〈込〉3,000円
5月2日	ルームメイト3 サウンドトラック集	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
	★ルームメイト Telephone Call from RYOKO	データム・ポリスター	〈込〉1,995円
	★PIL THE GREATEST HITS(仮)	ハニーホルモン	2,718円
	★ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	2,718円
	★スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	2,718円
5月13日	★井上涼子ヴォーカル集2(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
5月下旬	★サイキックフォース ラジオドラマCD Vol. 3(仮)	ブロッコリー	未定
5月予定	スターグラディエイター2 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,100円
	★トリフェルズ魔法学園物語 Vol. 2(仮)	東芝EMI(ユーメックス)	未定
6月1日	★アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol. 3	光栄	〈込〉3,000円
6月予定	★エーベルージュ2 オリジナルサウンドトラックCD	東芝EMI(ユーメックス)	未定
春頃予定	双界儀 サウンドトラック	デジキューブ	未定
	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
7月1日	★アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol. 4	光栄	〈込〉3,000円
7月予定	★トリフェルズ魔法学園物語 Vol. 3(仮)	東芝EMI(ユーメックス)	未定
▼CD(シングル)			
3月21日	★HappyBell(卒業IIIテーマソング)	日本コロムビア	〈込〉1,155円
4月1日	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション③ ティムカ	光栄	〈込〉1,020円
	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション④ チャーリー	光栄	〈込〉1,020円
4月3日	みつめて／ソフィア	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
4月17日	★檄！帝国華撃団(改)	マーベラスエンターテイメント	〈込〉1,050円
4月24日	★Tomorrow／日曜の雨のように／片桐彩子	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
5月1日	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑤ メル	光栄	〈込〉1,020円
	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑥ エルンスト	光栄	〈込〉1,020円
5月21日	★i hate you remix／田中勝己	テイチク	未定
▼VHS&LD			
3月18日	VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・4(VHS)	ポリグラム	5,800円
	VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・4(LD)	ポリグラム	4,800円
3月27日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
4月15日	VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・5(LD)	ポリグラム	4,800円
4月17日	ROBONATION SUPER LIVE スーパーロボット魂 Vol. 1(VHS／LD)	ファーストスマイル	未定
4月25日	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～(VHS)	講談社／バンダイビジュアル	1,900円
5月13日	VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・6(LD)	ポリグラム	4,800円
5月25日	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～(LD)	講談社／バンダイビジュアル	3,000円
	サクラ大戦～桜華絢爛 第三幕「春は弥生の初戦闘」	バンダイビジュアル	5,800円
	サイキックフォース Vol. 2	ブロッコリー	未定
5月29日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」	ピンクパイナップル	6,800円
夏頃予定	サクラ大戦～桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

山下　章

前田vsヒクソン戦が流れそうな気配なので意気消沈模様。ウサ晴らしにドームプロレスの観戦を計画しているらしい。

××××の××××に期待（意味深）

サターンの後継機が，そう遠くない日に姿を現しそうな気配である。そのスペック以上に気になるのは，どれだけのサードパーティが現在ソフトを開発中なのかということ。ハードの立ち上げが成功するかどうかは，あらためて言うまでもなく，同時発売（あるいは近日発売予定）のソフトのラインナップにかかっているところが大きい。もちろん，セガだって十分マーケットを把握したうえで，それなりの戦略を持ってつぎのハードに臨むはずなので，あっと驚くような展開が出てくる可能性は十分にある。ゲームファンをシビれさせてくれるような，セガの巻き返しに期待したい。

ベニー松山

この号が出るころに，大学を卒業できたかどうかが明らかに。「大丈夫……のハズ」と不安げにつぶやく姿も今月で見納めか。

ファミコン版モードもほしかった……

PSで昔の『ウィザードリィ』ができるってんで，その『リルガミン・サーガ』をプレイしてみた。とりあえずIだけな。

死ぬほどプレイしたシナリオだけに，必要ないフロアはハナから無視して駆け足で迷宮探索。キャラクターがレベル10に達したころには最下層でテレポーターのワナに引っかかり，否応なく大魔術師ワードナと戦うハメに。ところがこれが一発で勝ててしまう。俺もまだやれるってコトか？

でもってポイズンジャイアントと遭遇。嬉々としてマカニトかけたら全然効かず。ブレスを吐かれまくってパーティ全滅。ギャー。これ国産PC版の移植じゃねえか。

稲垣宗彦

Voodoo2を搭載した3Dアクセラレータに興味を示しているらしい。が，購入資金のメドが立たず，当分は見送りとか。

『QuakeII』，Ver.3.12へ進化！

『QuakeII』のアップデート用ファイルがまた発表された。今回は不具合の解消だけでなく，デスマッチ用マップが同梱されている点が従来と大きくちがう。相つぐバージョン・アップに批判めいた声も聞かれるが，そもそもユーザーのパソコン環境がこれだけ多様になると，発売前の製品チェックには限界があり，完璧な状態に仕上げることはもはや不可能に近い。それならばと，製品のリリース後にもユーザーの意見を取り入れながら不具合を徹底的につぶし，進化させ，完成度を高めていくid Softwareの方法は悪くない。熱狂的ファンを世界中に持つ理由のひとつが，ここにあると思う。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

藪良小路

マイクロキャビンの『SAVAKI』に注目中。空手家でダッシュしてフェイントのパンチで連打しまくるというインチキプレイぶり。

マヤ人になろう（前編）

学生時代に，通りがかりの女性にはすべて声をかけないと気が済まないと言う先輩がいた。一度交番の前でそれをやってつかまったのだが，堂々と「コミュニケーション理論の実践です」と弁明したそうだ。

それとは直接は関係はないが，AVG特集でふれられなかった秀作に，AFOONの『ポポル・マヤ』がある。奇妙な住人たちとの予想のつかないコミュニケーションは，最近のAVGに食傷気味の人々に，きっと新鮮な風を与えてくれるだろう。だいたい，行動を起こすのに「MOVE」「TOUCH」といちいちキーボードから入力するのだから，コマンド探しのアツさはかなりのものだ。

保多手　力也

流通のシノギ合いを調査している様子。B社がJ社とモメてM社でソフトを流したり，S社がA社の製品を専売したりなどなど…。

行儀作法のいらない楽器

昔から音楽が好きなのですが，楽譜が読めないので楽器はヘタです。玩具売場でペコポコといろんな音のする電子楽器を見つけると即興でヘンな演奏をはじめちゃいますけど。フィーリングだけで演奏できる楽器がないかなぁ，と思ったら，セガサターンで『テクノ・モーター』が発売されることに。パッドをそのまま楽器にしちゃって，好き勝手に演奏できるのだ。YMOの『RYDEEN』を電子メディアサービスの人が演奏してくれたんだけど，音色を，サックスだけとか，笑い声，犬の鳴き声で演奏してくれて，かなり楽しめました。もちろん作曲ツールもついてるんだよね。

片平鍾瀛

AOUショー2日目，アトラスブースのプリクラ「夢のクレヨン王国」フレームを見て，「ン・パカ，ン・パカ」とつぶやいたとか。

どうせならいろいろ見たほうが……

今回のAOUショーは，目玉として続編を出展したメーカーが多かった。しかし，それらに注目するあまり，ショー全体を楽しんでない人が多かったように思う。個人的には，前情報がなかった首領蜂シリーズ『エスプレイド』のギャラリーが少なくて，悲しいやら（注目しろ！）うれしいやら（すいてる！），複雑な気持ちだった。

イチ押しは，レバー押し合いアクション『パニックパーク』で，対戦時の力加減による駆け引きがアツイ。絶対に2人用でプレイしてほしい。次点は『対戦タントアール』のミニゲーム，買い物のあとに残った小銭の少なさを競う「両替ゲーム」かな。

発表

第17回（1997年下半期） 輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／コナミ／東芝EMI／ワンダースピリッツ／BMGジャパン／ビクターエンタテインメント／ファーストスマイル・エンタテインメント／ソニーレコード／エアーズ／ケイエスエス／ピンクパイナップル／日本コロムビア／徳間ジャパンコミュニケーションズ／マーベラスエンターテイメント／NECアベニュー／日本クラウン／ワンダーエンターテイメント／ZUNTATAレコード／デジキューブ／データム・ポリスター／光栄／アイノクスレコード／キティエンタープライズ／ムービック／パイオニアLDC／メディアファクトリー／シンコーミュージック／メディアリング／ハニーホルモン／ポリグラム／バップ／イーストウエスト・ジャパン／avex／ワーナーミュージック・ジャパン／マリン・エンタテインメント／SLCレコード／アンティノスレコード／デジタローグ／トイズファクトリー／ゼスト／ZAIN RECORDS／ブロッコリー／新声社／オリコン（順不同）

大賞 ファイナルファンタジーVII リユニオン・トラックス

416point（ランキング128point 読者投票288point）



受賞の言葉 —（デジキューブ宣伝企画部・福井彩子）

「ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンドトラック」封入アンケート数千通のリスナーの声をもとに，「リユニオン・トラックス」は生まれました。サントラの数ある楽曲のなかから，リスナーの声を活かしつつ，ご自身の好きな曲を織りまぜて選曲してくださった植松伸夫さん，素敵なオーケストラ・アレンジをしてくださった浜口史郎さん，そして『FFVII』の楽曲を愛してくださったみなさん。誰を欠いてもリユニオンはありえませんでした。そういった意味でもすごく幸せな作品だったと思います。今後も，みなさんの声を活かした作品をリリースしていきます。ぜひ声をお聞かせください！　全部読んでますので。というわけで，あまりにうれしいので，これからひとり，酒盛りに行ってきます。

第2位 ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD

398point（ランキング279point 読者投票119point）



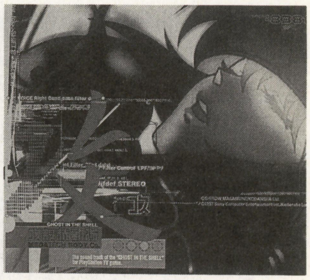
受賞の言葉 —（ゲームフリーク開発部長サウンドクリエイター・増田順一）

ありがとうございます。たいへんうれしいです。このCDには，ポケモンの151匹の鳴き声が入っていますが，これは，はじめから鳴き声当てゲームを考えて作ったものです。それが，予想以上に良い結果を生みましたね。

音楽に関しては，ゲームボーイは4音なので，いかにきれいな音でCDを作れるかが課題でした。そのあたりは，1曲1曲ちがうエフェクトをつけることで，クリアしていると思います。

第3位 攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラックMEGA TECH BODY

342point（ランキング197point 読者投票145point）



受賞の言葉 —（ソニー・ミュージックエンタテインメント ディレクター・弘石雅和）

たくさんの投票，ありがとうございました。この作品は，電気グルーヴの石野卓球のプロデュースのもと，大の「攻殻」&ゲーム好きなテクノ・アーティストたちが世界中から集結した，中毒性のあるアルバムです。なかでもテクノの神様デリック・メイは，私たちがこの企画のオファーを電話で頼んだとき，偶然にも自宅で「攻殻」のビデオを見ていたところで，その場でOKしてくれました。結果，彼の7年ぶりの歴史的な作品ができあがったのです。

順位	タイトル	メーカー	ポイント
第4位	ファルコムクラシックス	キングレコード	339point(ランキング0point/読者投票339point)
第5位	Gダライアス オリジナル・アーケード・スコア	ZUNTATA レコード	182point(ランキング0point/読者投票182point)
第6位	サガフロンティア オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	170point(ランキング42point/読者投票128point)
第7位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	167point(ランキング59point/読者投票108point)
第8位	グランディア オリジナル・サウンドトラック	キングレコード	138point(ランキング0point/読者投票138point)
第9位	グラディウス外伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ/キングレコード	122point(ランキング0point/読者投票122point)
第10位	マリオカート64	ポニーキャニオン	120point(ランキング0point/読者投票120point)

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は'97年10月号～'98年3月号）

★ランキング・ポイント
オリコン推定売り上げ枚数÷200
※小数点以下四捨五入
（例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

企画部門

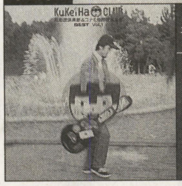
圧倒的ポイントで「ポケモン」が1位を獲得。ゲーム人気に加え，手頃な価格，絵本風のブックレットが勝因か。

第1位 ポケモンかけるかな？



メディアファクトリー
804point
★
ランキング
458point
読者投票
346point

第2位 矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部ベストVol.1



キングレコード
216point
★
ランキング
0point
読者投票
216point

第3位 サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 夏公演～愛ゆえに」



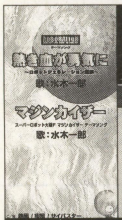
BMGジャパン
213point
★
ランキング
23point
読者投票
190point

順位	タイトル	メーカー	ポイント
第4位	女神異聞録～ペルソナ	光栄	188point（ランキング0point/読者投票188point）
第5位	悠久幻想曲　ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	184point（ランキング0point/読者投票184point）
第6位	帝国／葉山宏治	キングレコード	153point（ランキング0point/読者投票153point）
第7位	over the rainbow／虹野沙希	コナミ／キングレコード	145point（ランキング57point/読者投票88point）
第8位	月刊ときめきメモリアル NO.12	コナミ／キングレコード	139point（ランキング45point/読者投票94point）
第9位	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ」	BMGジャパン	76point（ランキング17point/読者投票59point）
第10位	Memories／藤崎詩織	コナミ／キングレコード	75point（ランキング55point/読者投票20point）

シングル部門

「ロボット大戦」強し。なお，今回は他部門票からのピックアップとなっているが，次回からは独立集計の予定。

第1位 熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション賛歌～



ファーストスマイル・エンタテインメント
144point
★
ランキング
17point
読者投票
127point

第2位 終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織



コナミ／キングレコード
119point
★
ランキング
70point
読者投票
49point

第3位 出会えて良かった／虹野沙希



コナミ／キングレコード
108point
★
ランキング
86point
読者投票
22point

順位	タイトル	メーカー	ポイント
第4位	Wing／横山智佐	エアーズ	81point（ランキング0point/読者投票81point）
第5位	Hello Hello～ABEのテーマ／B/V	ソニーレコード	61point（ランキング0point/読者投票61point）
第6位	もしも私が天使だったら／館林見晴	コナミ／キングレコード	56point（ランキング25point/読者投票31point）
第7位	がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト	コナミ／キングレコード	45point（ランキング0point/読者投票45point）
第8位	負けない愛がきっとある／仲間由紀恵	アンティノスレコード	41point（ランキング18point/読者投票23point）
第9位	JAGGY LOVE／D'SECRETS	アイノクスレコード	38point（ランキング34point/読者投票4point）
第10位	出来心／坂井ゆう子	東芝EMI（ユーメックス）	27point（ランキング0point/読者投票27point）

● 総評 ●

前回の「オリジナル・サウンドトラック」にひきつづき，大賞に輝いた『FFⅦ』。アンケートを反映したベスト曲＋αという，リスナーと一緒に作品を作っていこうとする姿勢と，楽曲を大切にした，過剰な装飾のない作りに好感が持てる。

しかし，GM関連アルバム全体について言うと，低迷状態がつづいている感は否めないのが現状である。現在はゲームの発売数の爆発的な増加にともない，ひと月に発売されるCDも50枚を軽く超えるまでになった。結果，CD1枚あたりの購買者数も減りがちで，質のいいサウンドがあっても，聴かれる機会を得ずに埋もれてしまう場合もある。また，メーカーのCD制作に対する安易な姿勢もいまだ多い。

数ある音楽のなかでもGMは，リスナー抜きでは成り立たない最たるもののひとつ。制作側は，そのことを踏まえて，GMについてもう一度考えなおす必要があるのではないだろうか。　（文／中村京子）

17回日本ゲーム・ミュージック大賞 ランキング・ポイント一覧
（オリコン調べ：'97年7月第2週～'98年1月第4週まで）

●……GM部門/▲……企画部門

■■アルバム■■
▲月刊ときめきメモリアルNO.12（コナミ/キングレコード）
3,910枚＝45PTS【7月第2週】32位/8,910枚
●攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.CD.,LTD.（ソニーレコード）
24,900枚＝125PTS【7月第4週】27位/11,650枚→45位/7,270枚→56位/5,980枚
●攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.CD.（ソニーレコード）
14,480枚＝72PTS【7月第4週】93位/3,420枚→85位/3,950枚→96位/3,400枚→86位/3,710枚
▲センチメンタルグラフティ⑦県立青垣高校3年A組出席番号2番 安達妙子（NECアベニュー）
8,490枚＝42PTS【7月第4週】65位/4,730枚→90位/3,760枚
▲センチメンタルグラフティ⑧私立清華女子高校3年C組出席番号33番 星野明日香（NECアベニュー）
8,610枚＝43PTS【7月第4週】63位/4,960枚→93位/3,650枚
▲センチメンタルグラフティ⑨県立茶山高校3年B組出席番号21番 保坂美由紀（NECアベニュー）
8,830枚＝44PTS【7月第4週】61位/5,310枚→97位/3,520枚
▲サクラ大戦　ドラマCD「帝国歌劇団 花組 夏公演～愛ゆえに～」（BMGジャパン）
4,590枚＝23PTS【7月第4週】67位/4,590枚
●サガフロンティア　オリジナル・サウンド・トラック（デジキューブ）
8,400枚＝42PTS【8月第1週】69位/4,760枚→88位/3,640枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.13（コナミ/キングレコード）
9,630枚＝48PTS【8月第3週】33位/9,630枚
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）11,730枚＝59PTS【9月第1週】43位/7,180枚→68位/4,550枚
▲センチメンタルグラフティ⑩県立水塚高校3年A組出席番号18番 山本るりか（NECアベニュー）
9,940枚＝50PTS【9月第1週】48位/6,510枚→88位/3,430枚
▲センチメンタルグラフティ⑪県立朱之宮高校3年B組出席番号16番 七瀬　優（NECアベニュー）
9,920枚＝50PTS【9月第1週】47位/6,550枚→90位/3,370枚
▲センチメンタルグラフティ⑫県立誠林女子高校3年D組出席番号5番 遠藤　晶（NECアベニュー）
9,810枚＝49PTS【9月第1週】49位/6,480枚→91位/3,330枚
▲ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション4（コナミ/キングレコード）
3,900枚＝20PTS【9月第1週】80位/3,900枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.14（コナミ/キングレコード）
10,200枚＝51PTS【9月第3週】41位/6,480枚→79位/3,720枚
▲over the rainbow/虹野沙希（コナミ/キングレコード）
11,420枚＝57PTS【10月第1週】37位/7,870枚→87位/3,550枚
▲月刊ときめきメモリアル　'97秋の増刊号（コナミ/キングレコード）
6,140枚＝31PTS【10月第1週】53位/6,140枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.15（コナミ/キングレコード）
8,890枚＝44PTS【10月第2週】53位/5,600枚→92位/3,290枚
▲サクラ大戦　ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ～」（BMGジャパン）
8,330枚＝42PTS【10月第2週】65位/4,890枚→88位/3,440枚
●スーパーロボット大戦F　オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム（ファーストスマイル）
10,020枚＝50PTS【10月第4週】40位/6,030枚→72位/3,990枚
●セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（マーベラスエンターテイメント）
4,100枚＝21PTS【10月第4週】71位/4,100枚
●ファイナルファンタジーⅦ　リユニオントラックス（デジキューブ）
25,620枚＝128PTS【11月第1週】20位/10,450枚→34位/7,050枚→62位/4,810枚→91位/3,310枚
▲センチメンタルグラフティ～あの日のままのキミでいて…①～（ムービック）
6,640枚＝33PTS【11月第1週】34位/6,640枚
●ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD（メディアファクトリー）
55,770枚＝279PTS【11月第2週】21位/10,650枚→27位/8,330枚→34位/7,450枚→56位/5,320枚→57位/5,000枚→98位/3,150枚→97位/3,060枚→100位/2,860枚→69位/6,560枚→93位/3,390枚
▲サクラ大戦　ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ～」（BMGジャパン）
3,070枚＝15PTS【11月第2週】94位/3,070枚
▲Memories/藤崎詩織（コナミ/キングレコード）
10,990枚＝55PTS【11月第3週】30位/7,630枚→90位/3,360枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.16（コナミ/キングレコード）
5,120枚＝26PTS【11月第3週】57位/5,120枚
▲ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）
91,570枚＝458PTS【12月第1週】19位/23,230枚→22位/22,940枚→30位/10,810枚→36位/7,030枚→38位/6,290枚→39位/12,160枚→55位/5,010枚→74位/4,100枚
▲センチメンタルグラフティⅡ～あの日のままのキミでいて…②～（ムービック）
4,410枚＝22PTS【12月第1週】73位/4,410枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.17（コナミ/キングレコード）
4,760枚＝24PTS【12月第3週】60位/4,760枚
▲サクラ大戦　ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ～」（BMGジャパン）
3,320枚＝17PTS【12月第3週】93位/3,320枚
▲センチメンタルグラフティⅢ～再会5秒前，出会った頃のように①～（ムービック）
3,590枚＝18PTS【12月第5週】77位/3,590枚
▲月刊ときめきメモリアルNO.17（コナミ/キングレコード）
4,500枚＝23PTS【1月第1・2週】98位/4,500枚

■■シングル■■
●出会えて良かった/虹野沙希（コナミ/キングレコード）
17,150枚＝86PTS【8月第1週】31位/13,750枚→78位/3,400枚
●負けない愛がきっとある/仲間由紀恵（アンティノスレコード）
3,540枚＝18PTS【8月第2週】76位/3,540枚
●JAGGY LOVE/D'SECRETS（アイノクスレコード）
7,190枚＝34PTS【8月第3週】77位/3,460枚→70位/3,730枚
▲熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション賛歌～（ファーストスマイル）
3,440枚＝17PTS【9月第3週】80位/3,440枚
▲終わらないメモリー/鼓動を止められなくて/藤崎詩織（コナミ/キングレコード）
13,950枚＝70PTS【10月第1週】35位/9,730枚→67位/4,220枚
▲もしも私が天使だったら/館林見晴 with S://Bros（コナミ/キングレコード）
5,010枚＝25PTS【12月第1週】67位/5,010枚
●きみとぼくのうた/菊池志穂（ワンダーエンターテイメント）
2,970枚＝15PTS【12月第5週】81位/2,970枚
［参考］
ポケットモンスター（メディアファクトリー）
935,900枚＝4,680PTS【7月第3週】36位/12,080枚→30位/14,000枚→18位/25,080枚→17位/40,890枚→16位/46,220枚→15位/43,800枚→16位/41,490枚→18位/40,050枚→18位/26,220枚→15位/24,600枚→17位/20,360枚→24位/17,870枚→26位/13,730枚→10位/27,420枚→18位/22,030枚→19位/26,300枚→10位/70,360枚→11位/35,010枚→17位/33,050枚→11位/30,900枚→10位/39,710枚→8位/43,160枚→14位/40,650枚→9位/47,240枚→7位/101,670枚→11位/29,260枚→16位/22,750枚

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 夢のマイホームを建てよう

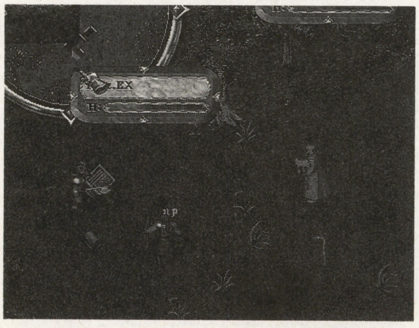
数千人参加RPG『ULTIMA ONLINE(ウルティマ オンライン)』の舞台となる「ブリタニア」では，今日も世界中からプレイヤーが電話線を接続し，モンスターと戦ったり，パンを作ったりしている。やたら生活感あふれるこのゲームだが，もちろん家を好きな場所に建てることも可能だ。実生活とはちがい，ゲーム中では，1か月も働いていれば入手可能なマイホーム。じつは，家を建てると，いろいろ便利なことが可能になるのである。仲間との財産の共有は言うにおよばず，公共施設で使っていたダミー人形や，鍛冶場が自分専用として使えるほか，ダンジョンや鉱山などの仕事場近くにあれば，前線基地として役立ってくれるのである。今回は家の話だ。

ところで，EAがシリーズ10本をまとめた『The Ultima Collection』を発売している。日本でも2月末頃には出まわっているはずなので要チェック。

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

藪良「今月は家を建てよう。船は後日」
保多手「今の所持金は？」
藪良「今回使用するキャラYabura／neophyte bower(未熟者の射手)は，かぎりなく貯蓄ゼロ。もう商売は決まってるんだ。ひたすら木を切って弓矢を作る」
保多手「うっわー，地味」
藪良「パッチのプログラムが追加されるたびに，パーっと稼げていた商品の売値が下げられたり，スキルの上昇率が修正されていたりと，効率のいいテクが少なくなっているんだ。モンスターの強さもコロコロ変更されているね。明日にはどんな職業が有利なのか予測できない。そこで，とりあえず戦闘と鍛冶の得意なキャラ，洋裁と魔法複写が得意なキャラ，ときには盗みのスキルの高いキャラを作っておき，状況を見てほかのスキルも修得していく必要がある。複数のキャラで財産を共有するには，個人でしか利用できない銀行の貸金庫では役に立たないし容量が少ない。そこで，家が必要になるのだ。家の鍵は複製して，各キャラに持たせることができる」
保多手「なるほど。で，そのYaburaってキャラは弓が作れるんですか？」
藪良「うむ。木材伐採のスキルは28.8しかない。ほとんどゼロの状態から鍛え上げたわけだ。そんでもって，弓製作スキルは45.5。これも初期値は20ぐらいだったのをひたすら鍛えた」
保多手「はあ，根性の人ですね。だったら最初からキャラ作成のときに50ずつ配分しておけばよかったのに」
藪良「じつはコイツ，錬金術士用に作ったキャラなんだ。まあ苦労が多いほうが楽しいから，こいつで挑戦してみよう」



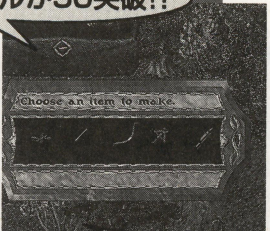
▲弓製作しか能がないYabura。ほかのプレイヤーに助けられることもしばしばだ

ひたすら弓職人でかせぐ



◀木材は，森からオノで切り出すしかない。店で買っても，もうけは少ないぞ

スキルが50突破!!



◀鍛えたスキルが一定値を超えると，はじめて作成できるアイテムもあるのだ

ヘビークロスボウが作れる



目標額12000gp!!

家を建てるぞー

保多手「先輩，細工師（大工）ギルドに家の値段を確認しに行ったら，昨日の2倍になってましたッ」

藪良「なにー!? 1時間で1,000gpかせいで，10時間で10,000gpの家を建てる予定だったのに！ おのれオリジンーっっ」

保多手「毎月日記を書いてくれている主婦のCUCCIOLOさんは，値段が上がる前日に2軒目の家を買っていたそうです。余ったお金とかくれるそうです」

藪良「くぅーっっ，なんていい人だ。よし，同じサーバー内に散っているキャラの財産もかき集めて，足しにするぞ」

保多手「1日2時間プレイして，ようやくノルマが達成できますね」

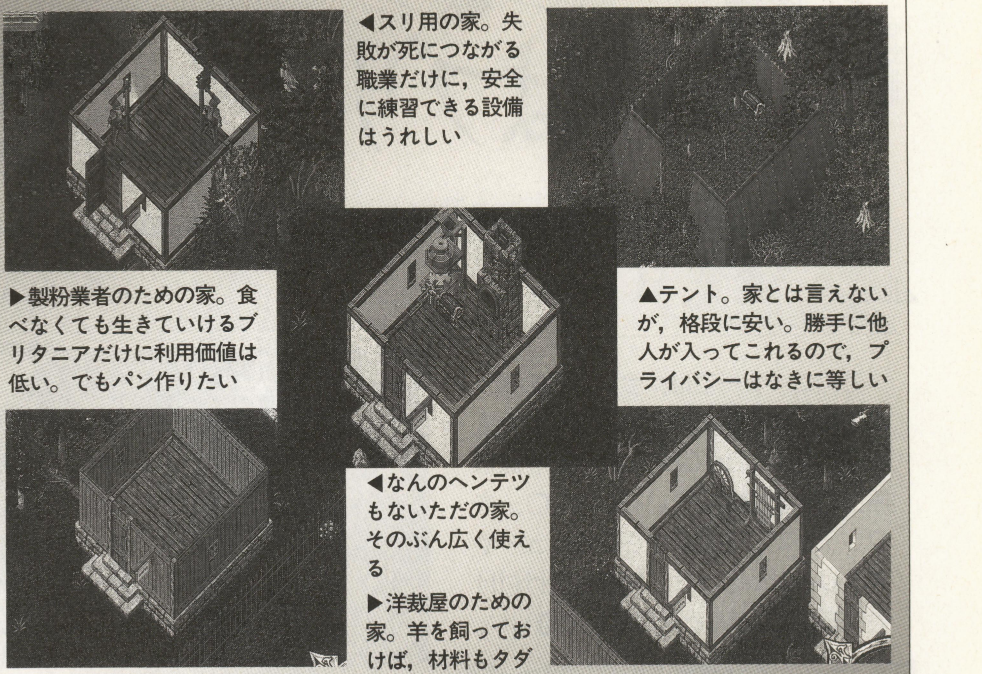
藪良「金策ついたところで，家にもいろいろあるからな，よく考えて権利書を購入しよう。新キャラ育成用に，ダミー人形のついた家はどうだろう？」

保多手「CUCCIOLOさんみたいに洋裁屋の家のほうが動かなくていいですよ」

藪良「よし，いずれ鍛冶屋キャラも新規に作る予定だから，スミスハウスにしよう。あとは売り子も用意しないと」

保多手「え，どうしてですか？」

藪良「それは，来月のお楽しみだ」



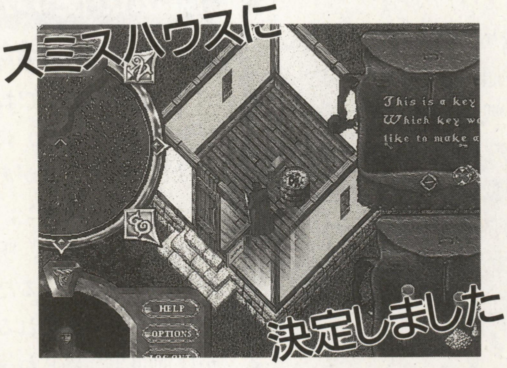
◀スリ用の家。失敗が死につながる職業だけに，安全に練習できる設備はうれしい

▶製粉業者のための家。食べなくても生きていけるブリタニアだけに利用価値は低い。でもパン作りたい

▲テント。家とは言えないが，格段に安い。勝手に他人が入ってこれるので，プライバシーはなきに等しい

◀なんのヘンテツもないただの家。そのぶん広く使える

▶洋裁屋のための家。羊を飼っておけば，材料もタダ



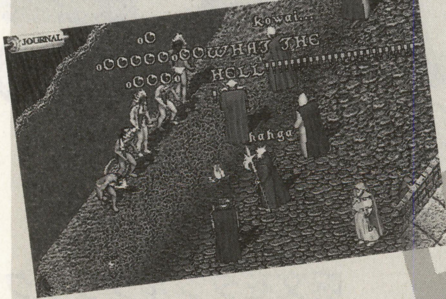
鍛冶屋のための設備がついた家だ。あとは近場の鉱山から鉄鉱石を採掘して，ジュウジュウトンカンやるだけだ。



◀地面に邪魔なものがあると家は建てられない。場所探しも大変だ

変態5人衆 銀行前で裸踊り

死者数名の大惨事

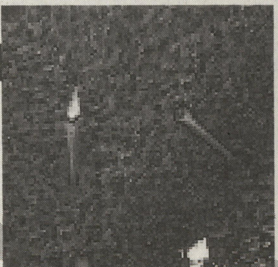


ただでさえスリの死体とタイム・ラグでにぎわうブリテインの銀行前で，またもや奇妙な姿で踊り出す集団が現れた。

飛び入り参加者が加わり最終的には5人組となったこのグループは全員が日本人。その不気味な踊りに怒り狂って弓を乱射し，ガードに殺される市民も出る始末だった。意気投合した彼らは，早くも翌日に再結集し，新しい装束を着こんでどこかへ旅立っていくのを本誌記者が目撃している。

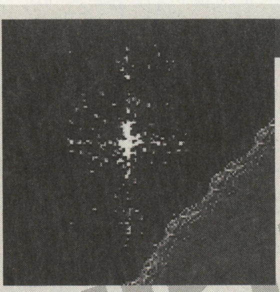
最新ダンステクニック

たいまつ



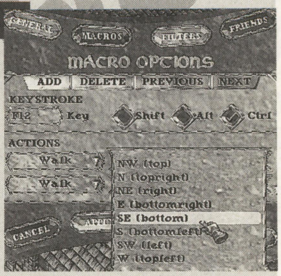
火をつけたまま地面に置いたり，消して倒すことで，ファイヤー・パフォーマンスが可能だ。

花火



クリスマスに配られた花火を打ち上げれば，ヒートアップまちがいなし！

マクロ



同じ場所を1周したりするような微妙な動きは，マクロで登録しておくと，集団でそろえやすくなる。研究をしよう。

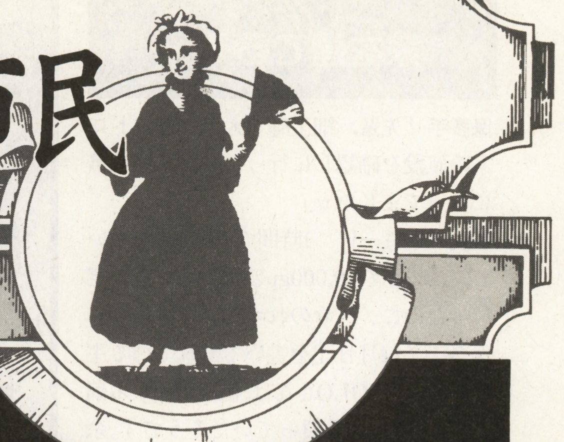
魔法



魔法を唱える動きも最近の流行。モンスターに変身して踊るのもグッドだぞ。



奥様はブリテイン市民



連載日記

このコーナーでは，今回，家の購入にあたって多額の融資をしてくれた人物CUCCIOLO夫人の日記をほぼ原文のまま掲載している。『U.O.』をプレイしている読者からのレビューやスクリーンショット，質問も受け付けているので，どんどん応募してほしい。

PROFILE

CUCCIOLOさん

『ウルティマ』シリーズをこよなく愛する主婦ゲーマー。生産系のお仕事が気に入っているらしく，もっぱら洋服や家具を作る毎日だったが，最近は，安く売られているリコール・ルーンを買って，ブリテイン以外の街へと瞬間移動の旅を楽しみはじめた。ついにはマジンシアに2軒目の家を買ってしまい，コーナー名に偽りあり！という感じだ。「あはは，住民票はブリテインってことで」。来月は「奥様のブリタニア旅行記」に改題!?

○月△日（まだブリテインに家が残っていたころ）

自宅にこもって時計づくりやハタ織り。場所がら，うちの前は冒険からもどってきた人がよく通る。今も戦士がひとり。あ，モンスター！　てくてくと戦士のあとを追うオーク。どうやらオークをペットに連れ帰っているらしい。少しあとからやってくるもうひとりの戦士もオークを連れている。最近オークをペットにするのが流行なのだろうか？

ペットとはいえモンスターだし，家の前を歩かれるのはちょっとコワい。でも飼い主から見るとかわいいんだろうなぁ。オークが主人に追いついて……あら!?……攻撃してる!!　これペットじゃないぞぉー!!!

たちまち戦闘に入るふた組。うっわー，うちの前で戦闘だよー。どうしよう!?　あとからきた組が私の自宅前で戦っている。いったい，どうしたらいいんだー。おろおろ。家のなかでおびえる平民CUCCIOLO。いや，しかし，おびえている場合ではない。万が一，オークが勝ってしまったら大変だ。でも戦うのは恐いし……。そういえばようやく魔法も多少唱えられるようになったことだし，あの戦士さん（Eliotさんと言うらしい）がピンチになったらグレーターヒール（治癒系の高位魔法）をかけてあげよう。えーと，グレーターヒールの準備よし。オークがこっちに向かってきたらどうしよう？　走って逃げればなんとかなるかな？　おっと，その前に彼らの状態をチェックして飛び出すタイミングを見きわめなきゃ。

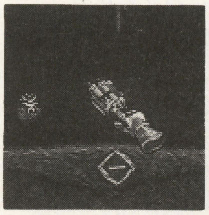
体力ゲージを見てみると，Eliotさんが優勢。これなら大丈夫かな？　いやいや，強力な反撃をくらうこともあるかもしれない。いつでもヒールに飛び出せる準備のまま戦闘の成り行きを見守ることにした。Eliotがんばれー!!

Eliot強し，オークの残り体力はジリジリと減ってきた。と，突然オークが逃げ出した。もう少しだ，その調子でが

魔法の使いかた・覚えかた

●魔法を転写する

『U.O.』での呪文は，呪文書（spellbook）に記録しておく必要がある。方法はカンタン，巻物を買ってきて，呪文書にドラッグするだけだ。……唱えられるかは別問題だけどね。



▲巻物をダブルクリックしないように



▲魔法は64種類。全部そろえたいね

●呪文書から魔法を使う

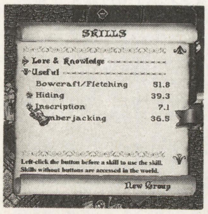
呪文書を持っているだけでは魔法は唱えられない。魔法ごとに必要な秘薬や，その魔法を唱えられるだけの能力値が必要なのだ。すべての条件を満たせば，魔法をダブルクリックして詠唱がはじまるが，失敗することも多い。



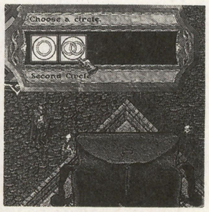
呪文をダブルクリック

●呪文書から巻物をつくる

呪文書の魔法は，必要なものだけ巻物に転写すれば便利だ。かさばる秘薬も，転写時に消費しておくので，そのぶん荷物が少なくなる。巻物を売る商売はけっこう金になる。



▲自分の使えない魔法は転写もできない



▲巻物は，一度使うと消えてしまう

んばれEliot！と心のなかで応援。逃げるオーク，追うEliot。うわわー，くるなー，そこはうちの玄関だぁっ!!! 早くどこかにいってくれぇぇぇ!! 息を殺しておびえる平民，ドアごしに響く剣の音。そしてついにオークは退治された。ありがとう，戦士Eliot!!

×月○日

ブリテイン北部の通りには家が建ちならび，最近はベンダーさんがぞくぞく登場しているようだ。ということで，今日はウインドウ・ショッピングならぬバックパック・ショッピング。やはり取りあつかい品目は魔法や防具など，戦闘に関するものがほとんど。BONE ARMORシリーズは人気商品なのか，取りあつかっているベンダーが結構いる。ブリテイン北通り商店街（勝手に命名）のうち，東のはずれには魔法関係が充実。第1～第8の各サークルの魔法スクロールをセット売りしているベンダーや，魔法の秘薬を100個ずつ売っているベンダーなど。商店街のなかほどは，防具などを売っているベンダーが多い。場所によって何か傾向があるのだろうか？ そろそろ魔法も覚えてみたかったので，少し魔法関係のお買い物をしてみた。

さて，買ってきた魔法をスペルブックに入れて，魔法の練習……だめだこりゃ。Magery（魔道）のスキルが低くてほとんど唱えられない。仕方がないので，NPCのMageに教わりにいくことにした。「Hi teach magery」。これで少しは唱えられるようになった。ついでにブランク・スクロールもいくつか買いこんでスクロール写しにもチャレンジ。うう，失敗しても秘薬は消費するのね。お金がどんどん消えていく……。

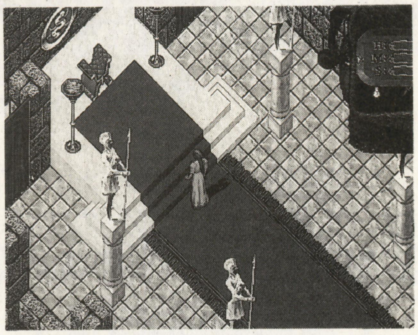
□月○日

ブリテインの西でルーンを売っているベンダーを見つけた。まだ自力でルーンをマークできないので，このベンダーが売っているルーンを購入することにした。ブリテイン銀行前などのよく使いそうなルーンを購入。このベンダーは本当にいろいろなところのルーンを売っている。街だけでなくダンジョンのなかなどに飛ぶものもあるらしい。いろいろあるなぁ……と見ていると，なんと「ロードブリティッシュ城のなか」行きルーンが！

これがあれば城のなかに入れるのかぁ。お，ブラックソーン城行きのもある。ここはひとつブリちゃんのお城を見てみようかな。というわけでブリティッシュ城行きルーンを購入。リコール！ おおー!! ここがブリティッシュ城かぁ。庭園のようなところに出たぞ。さすがブリちゃんのお城は明るくてキレイだなぁ。どれどれ，城のなかを探索。お，ネズミのシェリーが書いた本，見つけた。うろうろしているとどうやらブリちゃんの玉座の間らしき部屋に到達。玉座に座ってみようとしたけど，座れない……。これ，座れるの？（やぶらー註：私は座れましたが？）

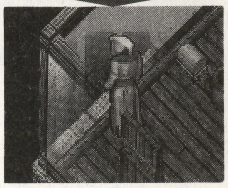
ブリタニア城侵入

このブリタニアの支配者にして，『ウルティマ』シリーズの生みの親，ロードブリティッシュが住んでいる城がロードブリティッシュ城だ。城門を開けっ放しにしていたり，部分的に閉まっているだけの場合が多いが，以下の方法ならいつでも侵入可能だ。



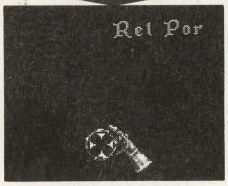
▲むかしは全門閉まっていたんだけど，今のところ全サーバー的に開放中らしい

死　ぬ



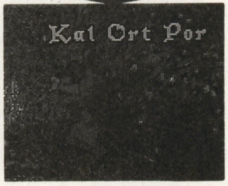
▲幽霊はトビラや鉄格子もすり抜けられるぞ

テレポート



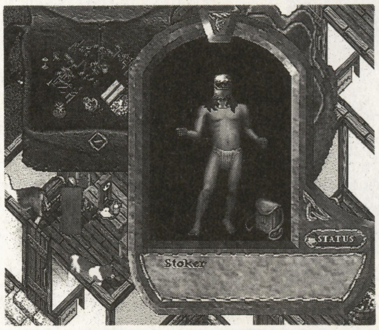
▲見える範囲ならテレポートの魔法も使える

リコール



▲訪れた場所を記録したルーンを使う魔法だ

ほかにもいろいろあったわけで

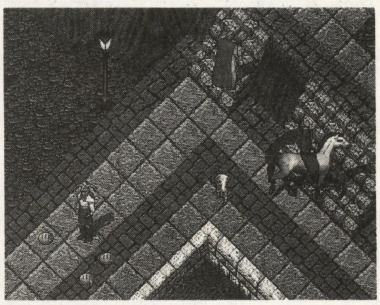


「ロックピックの使いかたを知ってる？」

と，声をかけてきた外人さん。ロックピックったら，鍵開けのアイテム。家はそう簡単には開けられないだろうけど，基本的にドロボウ用の道具なので，人サマの家の前で聞くのはどうかと思うけど。

「パン，ただであげまーす」

街を歩いていると，自分の周囲にパンをならべて配る人がいる。さっそくひとつ食べてみる奥様。「delicious！」とほめる。そのとき，つづりを忘れていて電子辞書をとなりの部屋まで取りに行ったとか。



わしがサンタや



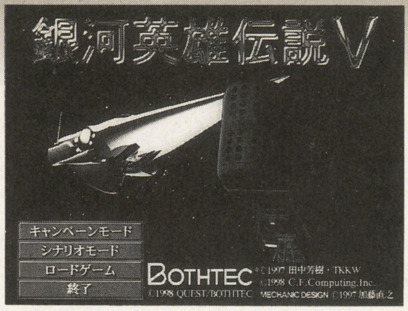
…でも殺される(泣)



◀クリスマスにはNPCサンタが多数動員された

銀河英雄伝説Ｖ

名提督になる方法



より戦術性を増して登場した本作『銀河英雄伝説Ｖ』だが，どう戦えばいいかわからず困っている人も多いのではないだろうか。そんな人たちのために，今回は戦いの基本方針について簡単にまとめてみた。　　（文／煌竜）

■ボーステック　■Windows95　■SLG
■10，800円　■発売中

まずは索敵

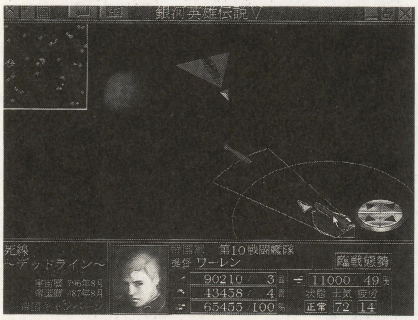
『銀河英雄伝説Ｖ』は宇宙を舞台にした艦隊戦のゲームだ。そして，

「艦隊は前方にしか進めない」

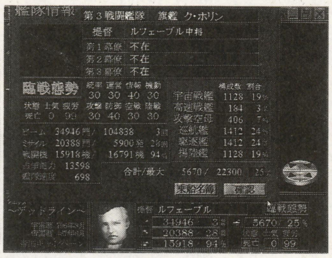
「向きを変えるには時間がかかる」

「横やうしろをとられると不利」

この基本のルールをきっちり理解すれば，敵の情報をさぐること，つまりは索敵の重要性がわかってくるはずだ。敵艦隊を相手よりも先に見つければ好きな位置から攻撃をかけられるし，分散した敵



▲艦隊の前方は確実に索敵すること。通常態勢のまま攻撃を食らうと大ダメージだ



◀弱ってしまった艦隊は，逃げるかオトリに使うべし

を個別に破壊することもできる。いずれにしても圧倒的な優位に立てるのだ。

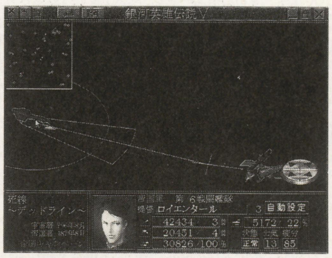
そのためにはまず複数の艦隊を近接して動かし，それぞれからちがう方向に索敵ユニットを出して，もれのないように周囲を探索することを心がけよう。艦隊を自分で自由に編成できるシナリオでは，索敵専用の小艦隊（索敵ユニットは艦隊ごとにひとつだけ）を作って周囲の警戒にあたらせるのもいい方法だ。

また，勝利条件を把握(はあく)しておくことも大事なポイントになる。極端な話，逃げつづけていれば勝てる（負けない）シナリオもある。無意味な戦闘は避け，勝利への鍵をにぎる敵を全力で攻撃しよう。

1＋1＝3？

このゲームでは，ひとつの艦隊で正面から撃ち合うよりも，それを半分にわけて前方と後方から攻撃するほうがはるかにダメージを与えられる（両方正面だとむしろ弱いが）。だから複数の艦隊がある場合は，すぐに突っこみ乱戦に持ちこんでしまうのがベスト。どちらかが背後をとれる確率が高くなるからだ。

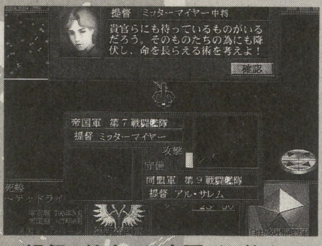
また近くで艦隊が戦っているなら，どちらかの戦場を放り出しても（追撃されても）ひとつの敵を先に攻撃しよう。1対1を2か所でやるよりも，2対1を2回やるほうが有利なのは当然だ。



◀相手を分断し，こちらは集中させて敵を打ち砕け

攻めの帝国軍

帝国軍サイドの提督の能力は同盟軍よりも圧倒的に高く，1対1の正面決戦ではまず負ける心配はない（若干の例外アリ。その場合の戦法は同盟軍に準ずる）。しかしそのぶん，シナリオの勝利条件はきびしい。完全勝利をめざす場合は，たいてい敵の全滅が課題になるので，「いかに敵を逃がさずたたくか」がポイントになる。艦隊は集中するよりも，いざというとき応援に駆けつけられる程度に分散させて動かし，最終的に包囲網を完成させられるようにしよう。上の記事に反するようだが，先に一撃を食らったところででたいていは逆転できる。それよりも戦局全体の動きを見すえて，「とりこぼし」のないようにしよう。とにかくガンガン攻めていくことだ。

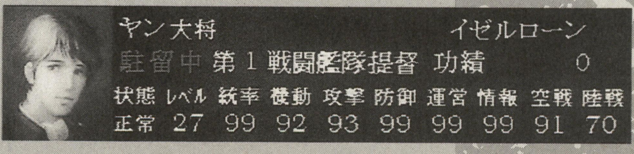


▲提督の能力では帝国が一枚上手。戦局全体を考えてプレイしよう

逃げの同盟軍

同盟軍側は正直言って不利だ。帝国軍の一線級提督と張り合えるのがヤン，アッテンボロー，ビュコックの3人だけという状況では敵の全滅などのぞむべくもない。敵艦隊と遭遇したら「この状況で勝てるか？」を判断し，ダメなら即座に逃げ出して他の艦隊と合流しよう。2対1ならなんとかなる。乱戦に突入するのはできるだけ避けて敵艦隊を3提督のところに誘導し，背後をつくことに成功すれば勝利の確率はグンとアップするぞ。

また，イゼルローン要塞のあるシナリオでは要塞砲を活用したい。ザコ提督をエサに敵を誘導し，まとめて撃ってしまおう。

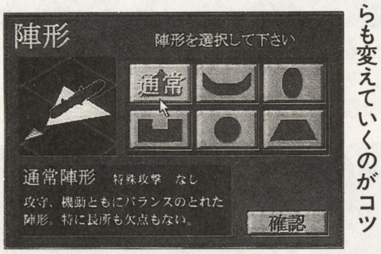


▲イゼルローン要塞とこいつが同盟軍の切札。そのふたつがもっとも効果的にはたらけるように他の艦隊を動かすのがポイントだ

6大陣形活用法・戦局を支配せよ

同じ戦力が正面からぶつかったとき，どちらが勝利するかは陣形の選択にかかっている。艦隊の攻撃力は特殊攻撃を使わないかぎり，純粋に編成と距離によって決定されてしまうので，「敵艦隊に対していかに高い防御力を持たせるか？」がポイントになる。「複数艦隊による撃ち合い」というよく発生する状況では，防御力の双璧である密集陣形と散開陣形を中心に組み立てていくのが基本。ただしこれらは進軍速度が遅いので，ポジションを変更する場合は，すかさず凸型か凹型に変更しよう。いずれにしても戦局を見てこまめに変えていく必要がある。

なお，オススメの陣形変更パターンをひとつ。「凸型→散開→密集」。これは特殊攻撃を活用するためのもので，まず敵を正面にとらえてビーム系の特殊攻撃「斉射三連」。つぎに散開陣形でミサイル系の「全弾発射」。エネルギーがたまってつぎの斉射が可能になるまで，あるいはミサイルの補給を受けるまでは，密集陣で防御に専念。以下，くり返しだ。



◀敵の陣形に合わせてこちらも変えていくのがコツ

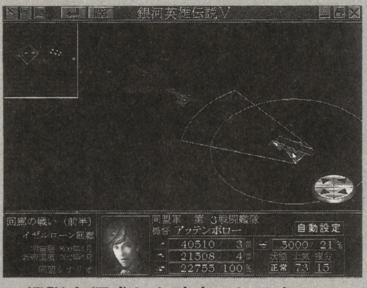
▼凹型・密集・散開の各陣形では，この程度の移動速度だが……



▲凸型陣形に変更するだけで，一気にスピードアップ。ほぼ3割増しだ

通常 可もなく不可もなく

敵の出かたがまったくわからないとき，とりあえずこれにしておく程度の陣形。もっとも使わない。



▲艦隊を編成した時点ではみなコレ。状況を読んで他の陣形に変えよう

凸形 進軍と退却に

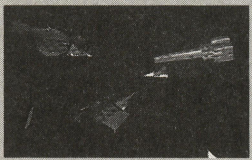
全陣形のなかでもっとも進軍速度が速く，前方防御力も高い陣形。

一番の使いどころは当然，敵艦隊めがけて突進するとき。特殊攻撃の「斉射三連」を活用して敵を切りくずそう。ただし射界がせまいので，乱戦には不向きだ。

また，戦場から離脱するときにも利用できるのがポイント。態勢を「通常」に切り替えて直進すれば，行動を読まれないかぎりはたいていの敵を振りきれるぞ。

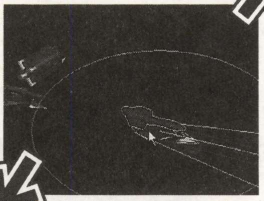
展開 密集陣形を切りくずせ！

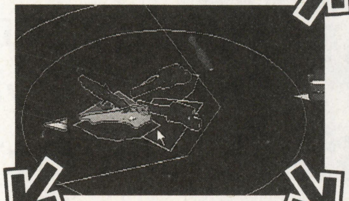
乱戦になると，防御力の高さから両軍ともに密集陣形を使うことが多くなる。この陣形の特殊攻撃「一点集中」はその密集陣に対して大きなダメージを与える特殊攻撃だ。ふだんは使わず，ここぞという場所でこの陣形に変更して攻撃を加えよう。



▲敵が密集陣に切り替えた直後がチャンス

うしろをとられた

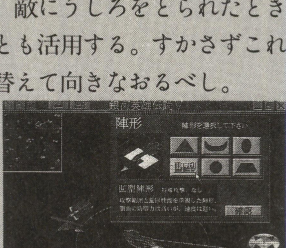




大乱戦だ！

凹型 敵の奇襲に対応

旋回速度と側面防御力が高いこの陣形は，敵にうしろをとられたときにもっとも活用する。すかさずこれに切り替えて向きなおるべし。



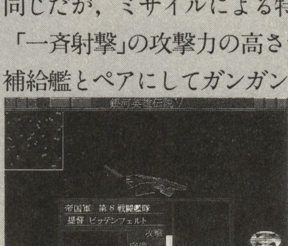
◀この陣形なら1ターンで真うしろを向ける

密集 防御の基本，ただし弱点も

複数艦隊が集まって乱戦になったときに最大の効果を持つ陣形。全方向に対して高い防御力を持つため，足を止めての殴り合いではもっとも重宝する。ただし特殊攻撃「一点集中」に弱いので，つぎに防御力の高い散開陣形と適度にチェンジする必要がある。敵の艦隊のデータを観察し，「一点集中」を撃てるエネルギーがタマっていたら要注意だ。

散開 ミサイル攻撃に賭けろ！

性質と使いかたは密集陣形とほぼ同じだが，ミサイルによる特殊攻撃「一斉射撃」の攻撃力の高さが魅力。補給艦とペアにしてガンガン使おう。



◀至近距離での一斉射撃はかなりの威力

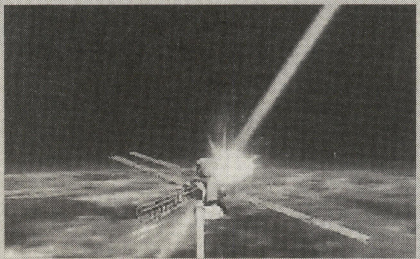
伝説が新たな姿で甦る!

最初の彼らとの接触は4年前のことでした。未知なる異星人の攻撃に誰もが絶望しましたが，意外にも彼らは簡単に撃退され，どこへともなく消え去ってしまいました。我々の技術に比べると，彼らのそれはあまりにも劣っていたのです。

そして2年後に2度目の接触がありました。急襲された前回の接触でさえわずかな被害で済んだのですから，このときはより簡単に撃退できると思われました。ところが一世代は遅れていた彼らの技術は格段に進歩していました。2年間の協調による技術革新がなければ，我々は滅ぼされていたかもしれません。

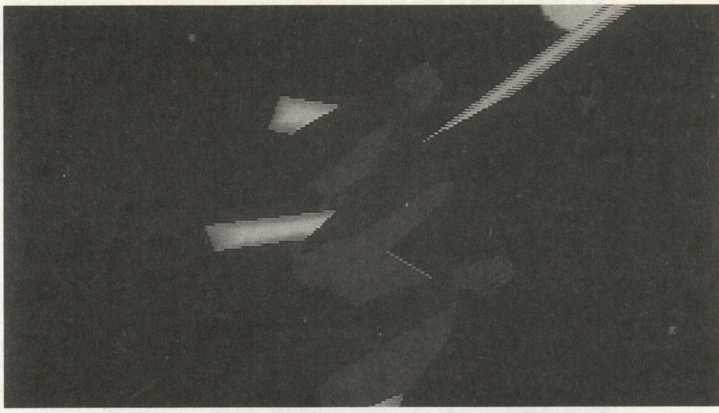
そして戦いが混沌をきわめはじめたころ，彼らは時空ジャンプをくり返し，我が星系の縁で謎の爆発とともに消え去ります。自爆，なんらかの事故などの意見がありましたが，再接触を考慮に入れれば逃げたと考えるのが妥当でしょう。

そして再接触から2年の現在，彼らは3度目の接触を行なってきました。今回，彼らの技術は一部では我々を凌駕しています。我々の科学文明は前回の接触により協調が強まり，さらなる進歩を遂げたというのに……。撃退できる確信のない戦いが今はじまったのでした——。

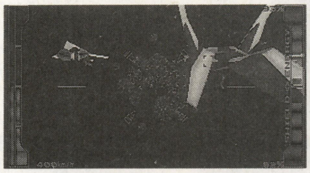


かつてないほどにさまざまな周辺機器が発売されたメガドライブ。その歴史の末期には，本体そのものの機能を大幅に拡張する機器としてスーパー32Xなるハードが登場，その専用ソフトの1本として発売されたのが『ステラアサルト』である。

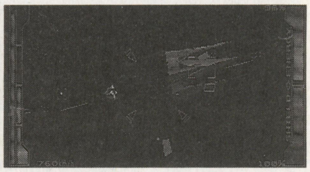
本作はそんな『ステラアサルト』の正統なる後継者だ。マニアのあいだで傑作との高い評価を得た前作を踏まえつつ，新たなる形で我々の前に姿を現した。伝説の第2章がいまはじまるのだ!



▲サターンが伝説に再び命を吹きこむ。スーパー32Xで登場した前作にくらべ，より美しく，そしてより変化に富んだ戦闘が展開される本作。小型戦闘機で戦艦にいどむ緊張感は今回も健在である



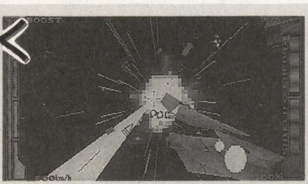
▲戦闘状況は，友軍からの交信によって知らされることになる



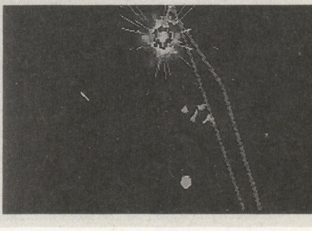
▲分岐の設けられたステージも。物語を大きく変化させることに

機体速度が勝利を導く

前作にシューティング・ゲームとしての奥深さを与えていたのが，機体速度とショットの関係。続編である本作にも引き継がれているこの要素は，機体の速度が速いほど，ノーマルショットの攻撃力が高まるというもの。戦艦のような耐久力の高い敵キャラに対するならば，高速で飛行したほうが，短時間により多くのダメージを与えられるのである。



◀飛行速度によって攻撃力が変化するノーマルショット。対戦艦戦で威力を発揮するのだ



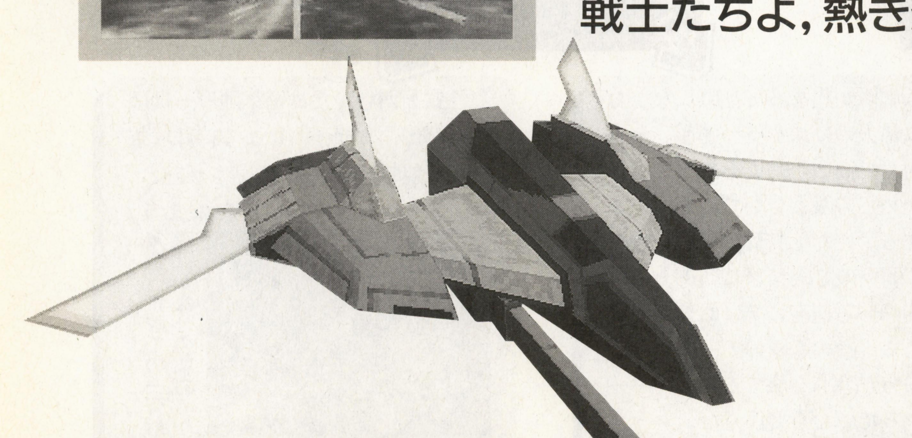
▶ホーミングショットは敵戦闘機との交戦用。ショット自身の飛行距離が長くなるほど、攻撃力は低くなっていく

[WILD CARDS EXTRA]

ファン待望の続編がそのヴェールを脱ぐ!
戦士たちよ，熱き想いをぶつけるときはきた!!

STELLAR
ステラ アサルトSS

■シムス ■セガサターン
■3Dシューティング ■5,800円 ■発売中



▲サターンの能力により，前作以上に緻密なビジュアルで表現された戦闘機たち。ファンならば胸ときめかずにはいられないのでは?

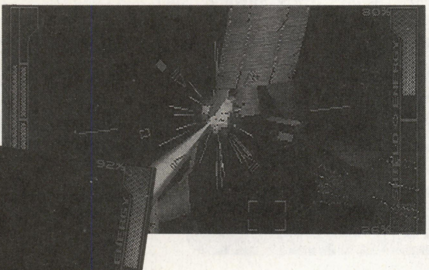
末端に攻撃を集中せよ

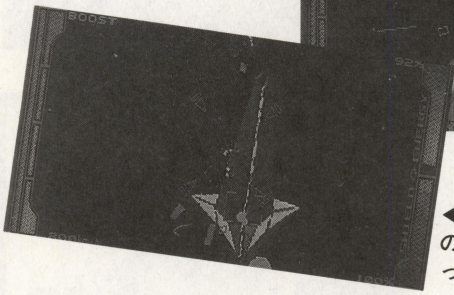


◀その大きさに圧倒されず、全速で射程内に飛びこんでいくのだ！

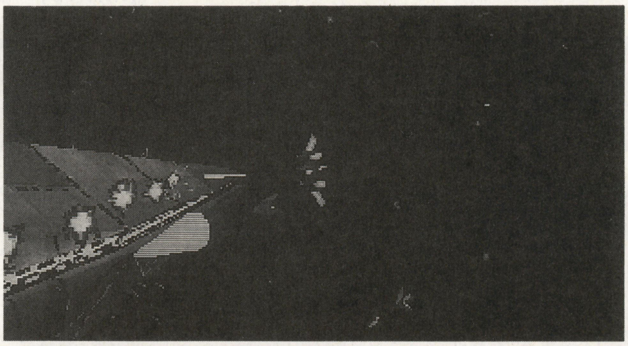
本作の見どころのひとつである対戦艦戦。こうした巨大な兵器との戦闘では，先端のとがったパーツを集中的に攻撃し，破壊していくことが『ステラ』のセオリー。船体の中心を攻撃するよりも，末端のパーツを破壊したほうが，より多くのダメージを与えられるためだ。ブーストによる加速でノーマルショットの攻撃力を高め，船体を少しずつ壊していけ！

▶どんなパーツでも破壊できるわけではない。とがった部分ならば高い確率で壊せるのだが…



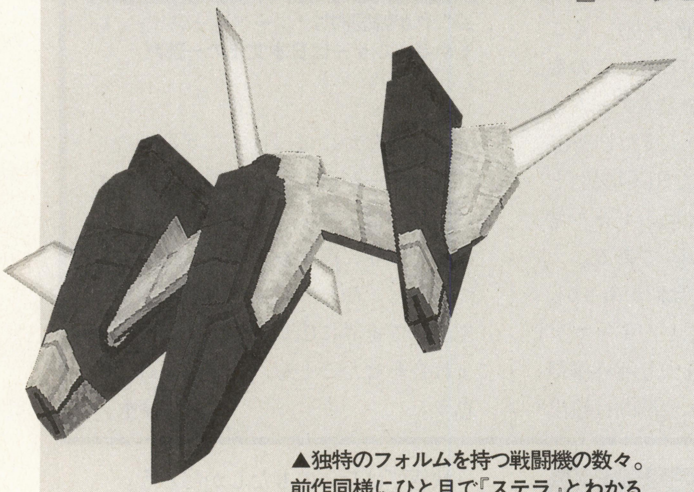


◀戦艦のタイプに合わせて，どのパーツを破壊できるのかをしっかりと覚えておきたいところ



▲機体が最高速のときに撃たれたノーマルショットはホーミングレーザーをはるかに上まわる攻撃力を誇る。対戦艦戦には最適だ

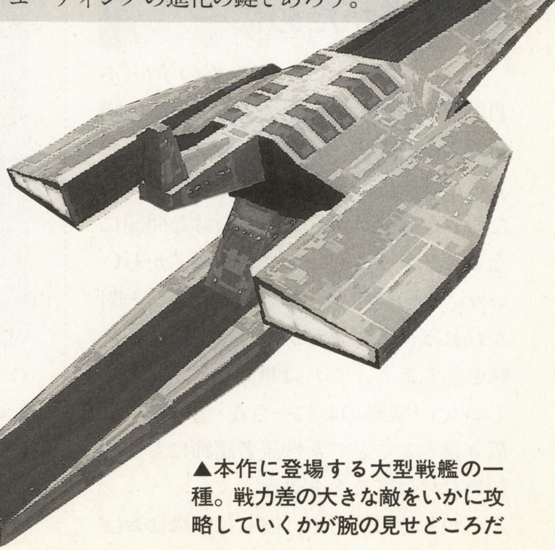
『ステラ』に見るシューティング・ゲームの進化



▲独特のフォルムを持つ戦闘機の数々。前作同様にひと目で『ステラ』とわかるデザインワークも特徴のひとつだろう

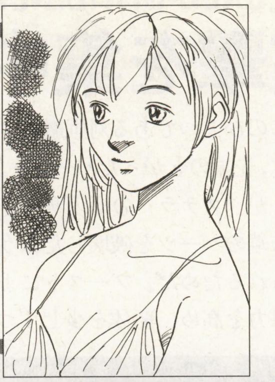
ここ1～2年のあいだに傑作と呼ばれる作品が数多く登場したことで，再びゲームファンに注目される存在となったシューティング・ゲーム。だが，このジャンルが一時期の低迷を抜け出した要因は，ポリゴンなどの技術革新によるものではない。たしかにハード自身の能力は飛躍的に向上してはいるものの，ここ数年でヒット作となったシューティング・ゲームはどれも技術に頼るのではなく，絶妙なゲーム・バランスと斬新な切り口によって人気を博している。とくに，これまでの敵キャラを撃墜するだけではなく，別の部分に爽快感を見出せるような作りはヒット作すべてに共通する特徴であろう――『レイストーム』のホーミングレーザー，『怒首領蜂』の弾よけは，その最たる例だ。それは『ステラアサルトSS』も例外ではない。高速で戦艦に接近し，ショットで各部を破壊していくさまはプレイヤーだけでなく，見る者さえにも独特の快感を味わわせてくれる。独自の爽快感を提示できるかがシューティングの進化の鍵であろう。

ASSAULT SS



▲本作に登場する大型戦艦の一種。戦力差の大きな敵をいかに攻略していくかが腕の見せどころだ

伝説の復活。スーパー32X専用ソフトとして登場した名作『ステラアサルト』の続編がついに登場。サターンというハード上で，マニアに語り継がれてきた傑作シューティング・ゲームはいかなる進化を遂げたのか。今月と来月の2号に渡り，徹底的にそれを検証する！ （文／佐久間亮介）



by 横浜いれぶん

ゲーム考現学

《第45回》"ゲーム世界の華たち ～広がる花々～"

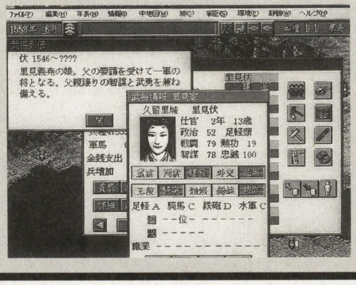
Written by 山田　整＆"永久機関"

今月のお題は前回につづきギャルゲー。その未来像と内部矛盾，そして存在意義について突っこんだ考察を行なった。
次回は読者からのリクエストにより「ニューバージョン」。各種ゲームのバージョン・アップ版についてのお話だ。次々回は『ウルティマ オンライン』などネットワークゲームについて。ロボットネタは『スパロボ大戦F』の完結編発売まで延期。

ギャルゲー世界を征く

現在のようにギャルゲーがはやると，
1)ギャルをメインにした傑作ができる
2)ギャルだけが売りの駄作ができる
それだけなら話は簡単なのだが……
3)本来必要のないギャルが大登場するゲームができる

とくにSLGに多い。しかもこれが純粋にSLGとしてデキが良かったりする。『パワードール』『ラングリッサー』両シリーズあたりが代表格。

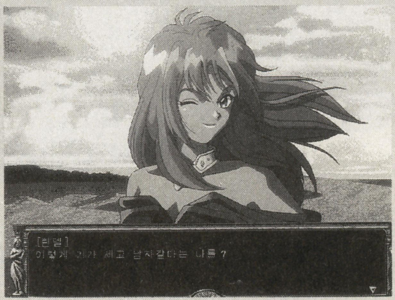


◀『将星録』の姫武将。父親に準じる能力を持ち強力

ギャルゲーを許せなくて買わない人も，何かのハズミでこの種の好ゲームをやると，以後はわりと簡単に「ギャルギャルしきもの」を許す。ここから「ギャルが出ているから，より買う」ようになるまではほんの一歩で，この変化に要する時間はほぼ2週間である（実例あり）。そこで市場が一旦ギャルに転がると，この変化は不可逆的になる。今や光栄ゲームにも姫部将が出る時代であり，またPC-88時代に光栄とならび称されたSLGの雄(とくに名を秘す）の最近の製品のギャルギャルしさは目を覆(おお)わんばかりである。

この道の行きつく果てには何があるか。

すでに国内を席巻(せっけん)しつくしたギャルゲーの未来に見えるのは，壮大な海外雄飛の姿である。すでに韓国・台湾向け輸出



▲これが韓国向け『エーベルージュ』。いまやギャルゲーは日本文化の一部だ

ソフトのなかには，けっこうな割合でギャルゲーが混じっている。いまやギャルゲーはアニメーションとならんで日本が世界に誇る数少ない文化のひとつなのだ。ひとつの文化が我が国から生まれて世界に広がっていく時代に生まれ合わせたことを，心からうれしく思う。　（桂　令夫）

総論～ギャルゲーは誰がために～

「ギャルゲー」というのは，女の子が(不自然なほど）大量に登場するゲームの総称である。本誌「読ホン」コーナーなどでもしばしば問題視されるこのジャンルだが，なぜ悪いかというと微妙な問題になる。「むさくるしいヤローの顔とかわいい女の子の笑顔とどちらがいい？」と聞かれれば後者に心がかたむくのはある意味必然であり，これは単語を「うっとおしい女」「美形のおにーさん・男の子」に置き換えることで女性読者諸姉にもご理解いただけることと思う。

しかしその一方で，「彼らは虚構におぼれて現実との境界を見失って……」などとのたまう一部の評論家たちのたわごとはさておいても，健全な男子がブラウン管のなかの女の子をながめてニコニコしてばかりというのはまあ，あまり望ましい状態ではないのもたしかだろう。

今月のイラスト1

▼はい，まことにごもっとも。しかしそれは言わないお約束……



by 鈴木有人

また「ギャルさえだせば売れる」という一種勘違いした認識をソフトハウス側にいだかせる原因にもなっており，現にシステムの練りこみよりもグラフィックの改善に手間と予算をかけたとおぼしきギャルゲーが少なくない現実は，プレイヤーがメーカーにナメられている……「おまえらのレベルなんてその程度だろ」と言われている証拠でもある。

ではギャルゲーは望ましくない存在かというと，一概にそうとも言えない。

昔，「SFの90%はクズである！」と断じた評論家に対し，「すべてのものの90%はクズですよ」と軽く切り返したSF作家がいたが，この論法が正しいとするとギ

ギャルゲーの必要悪

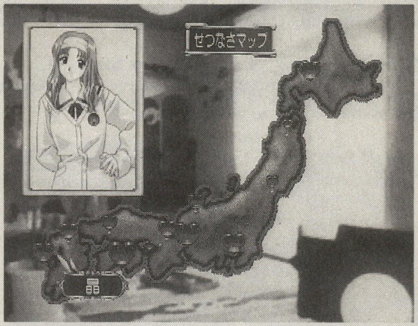
センチメンタル・グラフティ

■NECインターチャネル
■セガサターン
■SLG　■7,500円　■発売中

「ふた股は恋愛ゲームにおいて必要悪である」……こう書くと「なんて不謹慎な」とか「これだからギャルゲーってヤツは」とか思う人は多いだろう。だが，これは事実である。まず，複数の女の子を恋愛対象に登場させたほうが，多様なプレーヤーの嗜好を満足させるために購買層を広げる。だがゲームの容量にはかぎりがある。10人の女の子を登場させたとすると，ひとりの女の子のイベントデータにさける容量は全体の10分の1になる。そのような状態で「ただひとりの女の子と想いをつらぬくプレイ」をした場合，ゲームデータ全体の10分の1しかプレイヤーの目にふれないことになり，イベントの密度の高いゲームを作ることは困難になる。

その困難を解消するにはどうするか。

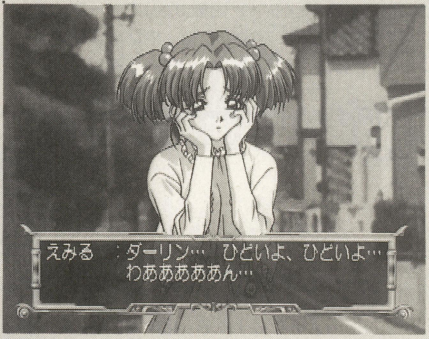
▼全国の女の子の「せつなさ」をなんとかするため，主人公は日本中を走る



その1。登場する女の子をひとりにしぼる。その2。1回のプレイ時間を少なくして密度を上げる。そしてその3。「プレイヤーにふた股をさせる」だ。

『ときメモ』の爆弾システムも画期的だったがこのゲームも徹底している。なぜなら，ゲームの目的である「自分に想いをよせている女の子を探し出す」という目的を果たし，ベスト・エンディングを見るためには，12人の女の子すべてと一度はつきあわなければならないのである。まさに修羅の道である。そして，どうしても12人すべてに手がまわらないときは本命でない女の子を「ふる」ことも可能なのだが，その結果プレイヤーが払うことになる代償はあまりにも恐ろしいものである（写真参照）。結局，12人すべてと付き合いつづけるのが一番精神衛生によいプレイ方法なのだが……ゲームのエンディングのあとで主人公と女の子たちが果たしてどのような地獄を見ることになるのか……それは語られざる悲劇である。

（齋藤 通彦）

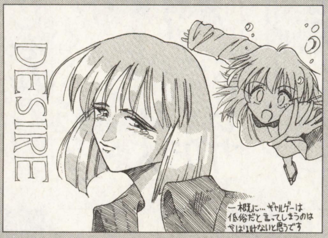


▲フラれて主人公の自宅に押しかけてきた女の子。ダメージのでかいイベントだ

今月のイラスト2

▼これもごもっとも。プレイせずに文句をつけるのは良くない態度です

by 野沢プロト



ャルゲーにも確率論的に10%の傑作が生まれることになる。実際，なんによらず発売される数が多くなると，そのなかにはかならず傑作が生まれるもので，現に業界の鬼っ子，うしろ指をさされる存在である18禁ソフトでさえも，斬新なシステムと完成度の高いシナリオをそなえたいくつかの作品を生み出している。それは問題部分をけずられて家庭用ゲーム機に移植され，好評を博すまでにいたった。

同じことがギャルゲーにできないわけがないし，しかもギャルゲーのメインテーマのひとつ「恋愛」は文学的にも主要な命題である。それをきっちり描くゲームが出てきたなら……いやすでにいくつか出ているが，それは女の子の出番が妙に多かろうともまちがいなく傑作だろう。

さらに言うならばギャルゲーはAVG，SLG，RPGなど複数の分野に分布する得体のしれない存在であり，おまけに最近確立されたもっとも新しいジャンルでもある。新しく得体がしれないというのは，可能性を秘めているということだ。今のところその「秘められた可能性」の正体についてはまるっきり見当もつかないしあるいは何もないのかもしれないが，そのうちきっと何か出てくるだろう。願わくば，それがゲーム業界全体に貢献するような内容であってほしいものだ。

以上の理由により，ギャルゲーは今後とも存在すべきであり，ギャルゲー・ファンは確率論的に発生するであろうギャルゲー独自の未来の傑作のために，胸を張ってこのジャンルを支えるべきだとの結論に達した。この円満かつ発展的な結論をもって今回の特集を終了する。

★

オマケ1

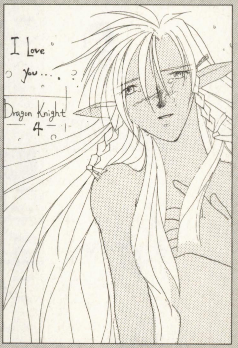
筆者（山田）よりギャルゲー・ファンのかたがたへ，きわめて個人的に。ギャルゲー自体に罪はないんだけど，発売日に行列をつくるとか，ポスターに群がるとかの目立つ行動は，もーちょっとひかえたほうがいいと思います。世のなかにはいらぬ偏見を持つ人たちも多いですし。

オマケ2

反論は本コーナーもしくは読ホンまで。

今月のイラスト3

▶これにしても左の『デザイア』にしても，もとは18禁出身のギャルゲーです。ソフトの評価とジャンル全体の評価は，ある程度わけて考えるべきでしょうね



by 渡瀬右京

みらくる読者の闘技場

～恋と魔法の投稿ストーリー～

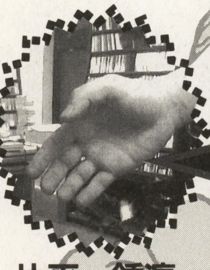
感動の第5回

読者がゲームやコンピュータのおもしろいネタを投稿し，12か月を競争！　掲載されると経験値（EXP）がもらえて，最後に一番になった人には，ちょっとうれしい賞品が送られるぞ！　住所・氏名と，初投稿者は生年月日を忘れずに書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってね。締切は，毎月15日。過ぎたら翌月まわしになっちゃうぞぉ。



なんか闘技場から手を引きます～てな読者がときどきいるけど，スランプなんて気にしない！　好きなゲームへの愛情さえ伝われば，ギャグハガキでなくても載せちゃうのがこのコーナーなんだから。

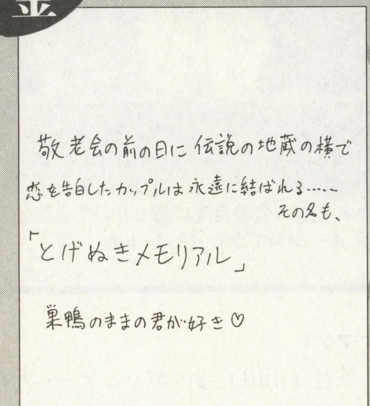
保多手　力也



最近♥がたくさん書かれたハガキが多くてウレシイ……ってそれは文字ネタやー!!　さておき，コーナー名と内容とのギャップがまだまだある，と感じる。気づくと伊庭廉ネタで，心がほわわぁ～。

片平　鍾瀛

金



6EXP 東京都世田谷区・森宇玲奇（18EXP／9位）

保多手「文字ネタですが，みごと金賞です」
片平「写植に打ち直したかったね」
薮良「大正大学（巣鴨に校舎あり）の文化祭のキャッチとか，過去にありそうで恐いよな。情報求む」
保多手「ボクの心のトゲを抜いてくれ～」

銀



5EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（36EXP／1位）

加藤「『EX2』てダラン出ないの?」

銅



4EXP 愛知県丹羽郡・ストロバヤ（4EXP／20位）

保多手「型破りなネタですね」



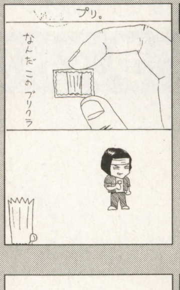
3EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（36EXP／1位）



3EXP 神奈川県川崎市・伊庭廉（19EXP／6位）



3EXP 徳島市・早蕨しをん（3EXP／24位）



2EXP 京都府乙訓郡・コブキン（14EXP／11位）



2EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（36EXP／1位）



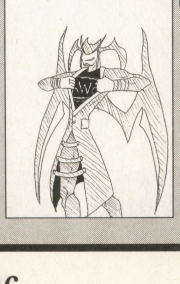
2EXP 兵庫県三田市・レッドフード（14EXP／11位）



2EXP 兵庫県三田市・レッドフード（14EXP／11位）



2EXP 愛知県額田郡・邪道坊や（2EXP／26位）



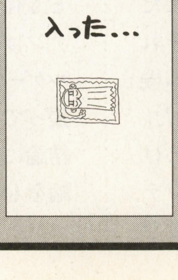
2EXP 京都府乙訓郡・コブキン（14EXP／11位）



2EXP 愛知県名古屋市・のっぎょうアッパー（19EXP／6位）



2EXP 東京都世田谷区・森宇玲奇（18EXP／9位）



2EXP 京都府乙訓郡・コブキン（14EXP／11位）



2EXP 神奈川県横浜市・新歓1005円（27・2EXP／2位）

言葉(ロゴス)は神なりき

2EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（14EXP／11位）

月
電車で電車で
電車で電車で
GO！GO！
語ウ！語ウ！

八巻「タイトーネタだから，ソニアのコスプレをしたが，文字だけだとわからないかもしれないにゃ～」
山田「それじゃ，オレの花郎コスプレもムダなのか？」

♥なんだかこのコーナーにハガキを出すようになってから，読ホンに投稿しづらくなってしまった……。
兵庫県三田市・レッドフード
（14EXP／11位）

♥映画『モータルコンバット2』はアメリカでけっこう流行(はや)ったらしい。アメリカ人の感覚は，ようわからん……。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（14EXP／11位）
片平「PSorSS版『レボリューションX』をやるのだ。ミゾがさらに深まる思うけどな」

♥育ててばっかしぢゃつまらないので，育ててください。念のため，うんちの始末は自分でできます。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（26EXP／3位）

♥『たまごっち』にブロイラーはあるのかな？
富山県滑川市・読者の遊技場
（19EXP／6位）

♥パクって犯人……『バグってハニー』
愛知県丹羽郡・時期オクレ
（36EXP／1位）
薮良「古参の常連はネタが古くて困る……」

♥最近見かけないおーすん氏，インターネットでホームページ作ってた。
神奈川県横浜市・新歓1005円
（27.2EXP／2位）
保多手「ここだけの話，インターネット上のどこかにも闘技場が存在するらしいです」

♥OFコーナーとは仲が悪いんですか？
岐阜市・俊太郎
（12EXP／15位）

♥OFコーナーから引っ越してきました。よろしく。
埼玉県入間市・名前未定
（2EXP／26位）

♥みんな読めるペンネームにしてください。
神奈川県横浜市・ヘボス
（23EXP／4位）

♥『KOF'98』では紅丸の代わりにベニ松が出るらしいゾ！
神奈川県横浜市・ヘボス
（23EXP／4位）
ベニー「真空保多手駒とか使っちゃうよ」
片平「このコメント，5秒でもらいました」

♥「その手の人」とは誰のことかな？（3月号227ページ参照）
千葉県佐倉市・加藤義啓
（20.2EXP／5位）

♥ベーマガ3月号「サイキックフォース命EX」のエミリオ11才。たまりませブン!!（「その手の人」ではない）
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
（19EXP／6位）

♥闘技場であばれまくっている神奈川県の投稿者のかたがたへ。神奈川県に娯楽はないのですか？（あんたが言うなって）
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
（19EXP／6位）

♥3月に緑区から戸塚区に引越するよ。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（26EXP／3位）

♥つぎのページは佐久間亮介氏の「WILD CARDS」だよーん。
富山県滑川市・読者の遊技場
（19EXP／6位）
八巻「かかりましたね！（コスプレなし）」

読者間 Q&A

Q
2EXP
富山県滑川市・読者の遊技場（19EXP／6位）

Q.
私の人生に
未来は
あるのでせうか？

A
2EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（14EXP／11位）

読者間Q&A
A.昔さ、ファミコンの
マリオブラザーズでも
「助け合おう」って
言いながらもよく
殺し合いに
なったでしょ？
それと同じだよ。

今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（20.2EXP／5位）



薮良「なにコレ」
保多手「国際保護鳥にして特別天然記念物，かつ絶滅危惧種のトキさまです」
薮良「トキさまだかアミバさまだか知らんが，加藤を国の天然危険物に指定しておくべきだな」

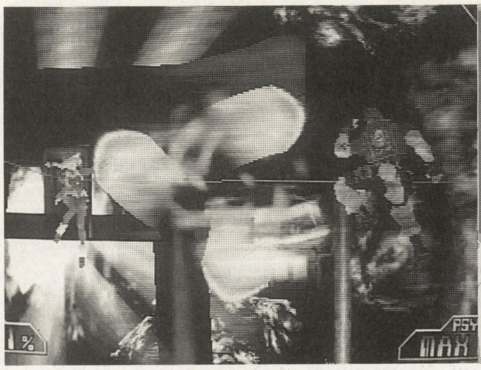
今月は表紙のパソコンが2台。2位の新歓が，エナジー・ドレインをくらう。経験値の1割（小数点以下1位切り上げ）の3EXPを失ったが，これによる順位の変動はなかった。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	時期オクレ	36EXP
2	新歓1005円	27.2EXP
3	みるきぃぷりん☆	26EXP
4	ヘボス	23EXP
5	加藤義啓	20.2EXP
6	伊庭廉	19EXP
6	読者の遊技場	19EXP
6	のうぎょうアッパー	19EXP
9	森宇玲奇	18EXP
10	かみら120%	17EXP

来月は新入生が多そうでワクワクだ！



サイキックフォース命EX

■発売元：タイトー
■DATA
●サイキックフォース（EX）
アーケード版：稼働中
プレイステーション版：発売中
サターン版：発売日未定（発売元：ゲームバンク）
●サイキックフォース2012
アーケード版：稼働時期未定

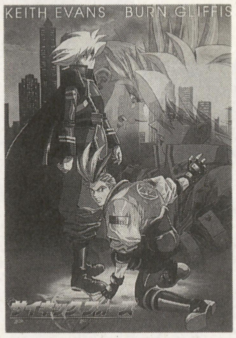
文／八巻将之

『サイキックフォース』関連イベント情報！

毎度ぉ，「命」のコーナーです。担当は，めっぽう寒さに弱いソニア使いのワタクシ，八巻。あ～，だからいっつも対戦でキース様に負けるんだな。やっと原因がわかったョ。よかった（号泣）。

さて，誌面を使って少しばかり日ごろのストレスを発散したところで（笑），今月の本題です。読者のみなさんも一度くらいは足を運んだことがあるであろう，対戦大会などのゲーム・イベント。この手のイベントは毎月のように開催されてるんだけど，『サイキックフォース』関連のそれはキャラクター人気の高さも反映してか，とくに盛ん。来月には『サイキックフォース』メインのイベントがふたつも開催予定となっているのだ。

ひとつ目は，六本木ヴェルファーレにて4月5日開催予定の「サイキックジャンキーフェアIII」。OVA発売を記念して行なわれるこのイベントには，同アニメでバーン役を演じた関智一，キース役を演じた津久井教生らがゲスト出演。OVA第1巻に封入されているスペシャルカードが当日の入場証となるので，参加のさいはお忘れなく。ふたつ目は，晴海ターミナルホールで4月12日開催予定の「NOA方舟（はこぶね）計画 —MISSION Puchi—」。こちらはタイトーの新作パズルゲーム『プチカラット』との合同イベントとなっており，同ゲームの対戦大会や同人誌即売会が行なわれる予定となっている。なお，コスプレはタイトーのゲームキャラにかぎるとのこと。コスプレイヤーは要注意ですっ。



読プレ企画第2弾！

◀写真のポスターほか，レアな逸品を10名様にプレゼント。くわしくは下の「ひとりごと」を見よ！

サイキック イラスト コーナー



▲【千葉県・桃里夏生】OVAの感想，聞かせてください

▼【埼玉県・MINO】ソニアが消えたのは，やっぱり残念





▲【北海道・神楽幻】彼女の子守歌。僕も聞きたいです

開発者が語る！ 『サイキックフォース2012』開発手記 その10

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

先月はAOUショーという一大イベントがありました。たくさんのお客様に『サイキックフォース2012（以下，PF2012）』を見ていただくことができ，我々スタッフも非常にうれしく思っています。さて，このコラムも早10回目を迎え，おもしろいネタも尽きてきたので，今月からはゲームシステムについてお話ししていこうかと思います。今回は超能力技の方向撃ちわけに関する話を少々。

前作では，強・ノーマルショットを任意の方向へ撃ちわけることができ，相手の移動方向を読んで狙い撃つことができました。それをショット系の超能力技すべてについて行なえるようにしたのが，『PF2012』の特徴のひとつ「超能力技方向撃ちわけ」です。これにより，超能力技を直接相手にヒットさせることが容易となり，ド派手で駆け引きのアツい超能力戦を展開できるようになりました。慣れてしまえば簡単なので，プレイするかたはまず方向撃ちわけを練習しましょう。

サイキッカーのひとりごと

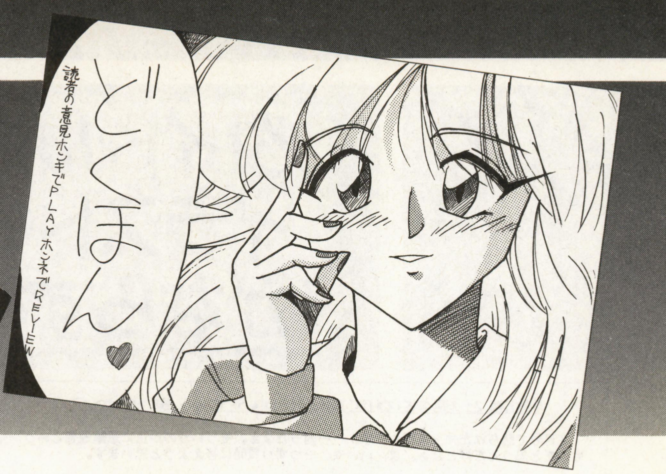
今月はブロッコリー&タイトーさんのご厚意により，OVAポスター，またはAOUショーで配布されたタイトー作品カタログ一式を，それぞれ抽選で5名様にプレゼントします！　希望の品（どちらか，ひとつネ）と住所氏名をしっかり書いて下の宛先まで送ってください。では。

宛先：〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『サイキックフォース命EX』係

※サイキックジャンキーフェアIIIの問い合わせ先：㈱ブロッコリー ☎03-5372-6210 サイキックジャンキーフェア係
NOA方舟計画の問い合わせ先：〒377-0003 群馬県渋川市八木原781-2 川上方 NOAプチ係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。いよいよ卒業シーズンということで，読者のみなさんのなかにも学校や職場，生活環境が変わる人がいるでしょう。4月からも読ホンは変わらずやってますので，卒業せずにいつでも気軽に参加してください。でも，そろそろ読ホンも変わらなきゃいけないのかも……？

今月のタイトル・イラストは，**埼玉県所沢市・野沢プロトさん**です。今月は，先月号に掲載されたよしはらあずささんの「制服で闘う女の子はおかしい！」という意見に対し，たくさんの反響が寄せられました。まずは，それを紹介していきたいと思います。

反響① 不快になり得る要素は取りのぞけるか？

たしかに，戦後の時代背景を考慮すれば，制服を着て闘うキャラクターを見ると不快感を感じるというのも，わかる気がします。しかし，そのようにしてゲームを見てしまうと，ゲームのあらゆる要素が特定の人にとっては不愉快となり得ると思います。たとえば，野球選手にとってはバットを武器に闘うキャラが不愉快になり得ますし，相撲が好きな人にとっては『ストII』のエドモンド本田が不愉快になり得ます。料理人や主婦が，ナベのふたを盾にして闘うキャラを不愉快に思うかもしれません。

日本には1億3千万の人，2億6千万の目があるわけですから，不愉快になり得る要素の数は膨大なものになります。それらすべてをくみ取ってゲームから排除することは，事実上不可能ですし，仮にできたとしても，それはゲームの表現力やアイデアを奪うことにもなります。変に意識しすぎず，少し寛容になることが必要だと思います。

【東京都大田区・**イーストWEST18歳**】

反響② キャラの個性と性別・制服について

「制服で闘う女性キャラが，なぜ変なの？」と，私は聞きたいです。制服はそのキャラクターの個性，特徴を表わすためのものであると同時に，女性の強さやいさぎよさなどを表わし，つまりは制服を着ていることによってその魅力を完璧なものにしている，私はそんな風に思う。

「女学生のキャラをゲームに登場させなければいい」と言われたらそれまでですが，その場合だと，格闘に限らず，どのゲームに対しても同様のことが言えるわけだし，ゲームの世界がとてもせまくなってしまうと思います。現実ではない，ゲームの世界。いろんな人たちのいろんな世界。私たちの住む世界の文化どころの話じゃない。だからいろんなジャンルのゲームがあり，いろんなキャラがいる。そして，それは「私たちのなかの誰か」が作ったものなのです。

制服に限らず，ほかのゲーム，ほかのキャラでもきわどい格好をした女性はたくさんいますが，それはいいのでしょうか？　なんにしても，「強い女性だから」そういった格好でいいのだと，私は思いますが。私は女ですが，女だからこそ，そういったキャラが男性に負けずに存在することがうれしいです。いろんな分野で女性が活躍するいまの時代だからこそ，胸が揺れても，パンツ見えてようが，私はそのキャラを使います。誰かになにか言われても，私は「強いからいいの」と答えるでしょう。

広い視野で物事を見たうえでしっかりと自分を持てば，こんなこと問題にはならないと思います。女だからこそ，の強さを持っていれば。同じ女の私から見ても，変に意識しているとしか思えない問題なのですが。

【高知市・**Cocofille？歳**】

反響③ スカート姿で闘う女性について

制服で闘う男子生徒がいるなら，制服で闘う女子生徒がいてもいいような気がしますが，やはり結論としては「格闘にスカート姿など非実用的」というところにたどり着くのでしょう。

第一に，スカートのすそがまくれて下着が露出するのは，男性でたとえると「ズボンのファスナーが全開」とおなじ意味と言えます（身もフタもない言いかた……）。本来なら見えなくて当然なものが露呈しているのであれば，まずその当事者の羞恥心（しゅうち）が問われるのではないでしょうか。男にとって，女性のスカートの中身は「いい光景」かもしれませんが，女にとって男性の「社会の窓が全開」は……喜ぶ人もいるかもね（苦笑）。

ゲーム内での女性キャラのデザインを目にするたびに，「デザイナーは現実の女性を知らないな」と思うことは少なくありません。たとえばタイトスカートで全力疾走しようものなら，「すっ転ぶ」「スカートが破れる」「すそがまくれて下着丸出し」の三択を迫られることとなりますが，そんな動きづらい格好でどうすれば闘えるのでしょうか。女性キャラへの発想の貧困さに，もはや生身の女性たちはゲーム内の倫理観を論議するだけの価値を見いださない，要はゲームの“底の浅さ”を相手にしていないだけかもしれません。

男性諸氏にたずねますが，もし男のスカート着用が当然だとして，スカートのすそから純白のブリーフやらトランクスやらが見えたら……うれしい？

【愛知県半田市・**C・I 29歳**】

■山田：ほかにも，「強そうな男性キャラに，下着が見えるのもかまわず勇敢に立ち向かっている女性キャラを見ると応援したくなる」という女性からの意見や，「人には好きな服を着る権利がある。それを女性だからといって侵害するのは，女性差別にほかならない」といった意見などもありました。なお，イーストWESTさんは男性，CocofilleさんとC・Iさんは女性です。

反響を見ていると，ついこの前まで制服を着ていた10代の人たちは，女性キャラの制服（スカート）の着用に関して，男女を問わずとくに気にはしていないようです。ただ，倫理という問題に関しては，反響のなかには「現在のゲームの倫理観すべてを肯定するわけではないが……」と書かれたものもありました。“ゲーム内の倫理”に関しては，まだ議論する余地があるのかもしれません。

なお，つぎのページには，この問題の発端となった意見を寄せてくれた井上来夢んさんからの返答を掲載しています。

タイトル横および最終ページのイラストも大募集中です。かならず横向きで描いてね。

物語と現実の区別はついていますか？

3月号で怒られた井上来夢んです。……困ったなぁ。そういうのが正に意識過剰というものだと思うんだけどなぁ。ま、いいや。一つずつ質問に答えようと思います。

Q．どうして、この女性は学校の制服を来ているの?
A．女子校生だからです（キッパリ！）。こういう言い方をすると怒られるかもしれませんが、それをいうと八神庵も、草薙京もゲームに出てはいけないことになります。伝統ある……という事ですが、それなら伝統あるすもうとりが頭突きをするのはけしからんし、ましてや中国拳法家が中華鍋で戦うなど中国４０００年の歴史（当然、制服の歴史よりもずっと長い）を馬鹿にするのもいいとこです。しかし、いちいちこれらのキャラについて、文句を言いますか? 言わないでしょう、普通。なぜなら、**私達はゲームの世界と現実を明確に区別しているから**なのです。

Q．お年寄りがどう思うと思いますか? 祖母の前で女性キャラを堂々と使えますか?
A．使えます。いちいちゲームでそんなに気を使いません。遊びなんだから。第一、うちのバアちゃん（６３才でむっちゃ元気！）の持ちキャラは『さくら』です。同じ女性で男性キャラを倒していくのが爽快らしいのです。よしはらさんの質問を直接聞いたところ「ホッホッ。女の子はこれくらい元気な方がええわ。私も昔は男の子にまざって……（以下、年寄りの長話が続く・笑）」「……ブルマ見えるのはどう思う？」「そりゃ、こんだけ動けば、スカートもまくれるやろ（笑）」……うーむ。伊達に６０年以上生きてる訳ではなさそうだ。

……僕、バアちゃん、そして何人かの人達がこの様な考えでいられるのは、先に言ったようにゲームの世界と現実を明確に区別しているからなのです。本来、９年も義務教育を受けているのだから、**それらの区別が出来てしかるべき**なのです。……そう思って１９年間生きてきたけど、どうやら区別出来ない人の方が多いみたいだなぁ（去年の『失楽園』ブームには呆れた。大人なら物語と現実をごっちゃにするなよなー・笑）

結局のところ、僕が何を言いたいかというと、
クリエイターが物事を表現する場と、
倫理を教え、人を啓蒙していく場とは、
明確に区別していく必要があるのではないか！？
……と言う事なのです。僕の考えに反対な人は、またこのコーナー宛にお手紙下さい。

追伸：僕は「女性だから」とか「年寄りだから」……という理論は使いません。そんなものより個人の差……個性の方がずっと強いと思うからです（うちのバアちゃんがいい例。他にもギャルゲーやエロゲーが好きな女の子だって大勢いるわけです）。すべての人間が全部2パターンにしか分かれないとしたら、なんてつまらない世の中でしょう。という訳で、よしはらさんへ。すべてのお年寄りがそう考えている訳ではないし、そうである以上、お年寄りの方を侮辱している訳でもありません。僕はジイちゃんバアちゃん達が大好きだし、尊敬もしているのですよ（単に年上だからではなく、そんなにも長い間生きてきた努力と経験に敬意を抱いているのです）

PN．井上”現実の世界では、セーラー服で戦かっちゃダメだよ☆”来夢ん

返答

3月号のよしはらあずささんへの答え

◀【神奈川県横須賀市・井上来夢ん19歳】……■山田：「ゲームにどっぷりはまらず，ふつうに遊ぶ人の感覚で，１歩引いた見かた」での意見だそうです。■大出：この話題については，引きつづき投稿を待ってますが，良い・悪いという判断だけではなく，「自分はこう思う」という意見が聞きたいところ。デリケートな問題になりそうだし……

バイオハザード２

カプコン／ＰＳ／１９９８

何でも7割近くまで完成していたものを白紙に戻し発売を大幅に遅らせてまで品質を高めようと頑張ったそうですがカプコンのそのプロ根性に大変な感銘を受けると同時にこの野郎、これで悲惨な出来だったらどうすんだとの思いも抱きました。んで焦らすだけ焦らしついに発売した『バイオハザード2』、バイトを休み久々に徹夜して4つのシナリオを堪能しました。結論から言えば作り直しが見事に功を成した素晴らしい完成度だったと言うのが僕の感想です。

パッと見た目は前作とほぼ大差が無いため斬新さが薄く“前作を持ってるから別にいらないよ”と言う人が絶対出てくると思うんですけど実際遊んでみると前作とはかなり異なった作りになっていることに気付くのにそう時間は掛からないでしょう。とにかくこれでもかって位ゾンビが多く開始直後はそれこそ四面楚歌状態。しかしそれに正比例するかの如く山のように弾薬が増え武器の種類も更に増加。敵のやられパターンが笑えるほど丁寧に作り込まれてるせいもあってツブしたときの爽快感は前作以上。ひたすら“逃げ”に徹した方がゲームを有利に攻略できた前作と違い正面切ってバンバン撃ちまくるやり方でゲームが有利に進む本作のスタイルは怖さ、不気味さばかりが印象に残っていた前作とは実に対照的です。表シナリオに関して言えば残弾数を気にする必要は殆どありません。（なにしろ前作の要領で遊ぶと最終エリアで使い切れないほど弾薬が余るのだから）

また作品の流れを寸断しないＣＧムービーの張りつけタイミングも大したものです。真の最終ボス撃破後からスタッフ・ロールへのつなぎのセンスの良さには思わずヒザを叩きました。

結構救われないストーリーだし序盤から心臓に悪いイベント（前作で失禁した人は本作でショック死するな）が目白押しなんですがそれらのドロドロした伏線を恐ろしく爽快にぶった切る緊張と緩和の絶妙なバランス取りは正に職人芸以外の何者でもありません。謎解きの難易度調整が前作ほど練られてないのが少々残念だし（特に裏シナリオのメダルの在り処）今ひとつ釈然としない終わり方にも不満が残りはしますが各シナリオがコンパクトにまとめられたおかげで（約3時間程度）前作で感じられた中だるみが殆どなくなり作品の麻薬性に磨きが掛かったのは個人的には高く評価しています。

内的な部分に結構大胆な変化を施すことによって前作の亜流に安易に陥らなかった優れた作品だと僕は感じましたが他の人はどう感じたのでしょう。是非とも評価を見てみたいものです。

“現在『ＴＲ２』進行中の”勝又弓雄

♪State Of The World Address/BIO HAZARD

読者間レビュー

『バイオハザード 2』（カプコン/PS）

▲【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……■山田：前評判が高く，ひさびさに行列ができたソフトで，中身のほうも充実したデキだったようです。ストーリー主導ながら，ナイフクリアなど遊べる要素が多いのも魅力だとか。■大出：命令します。読点を使うように

～ゲーム業界の悩みの種～

中古ソフトに思う

ここのところ、ゲームメーカが協力して中古ソフトの販売をなくそうとする運動が始まったり、ＳＣＥが公正取引委員会から勧告を受け、その中に中古ソフトのことも盛り込まれていたりと、中古ソフトに関する動きがにわかにあわただしいようです。そこで今回は、その中古ソフトに関して、いろいろと書きたいと思います。

中古ソフトが存在することによるユーザーの利点は、「安く手に入ること」と「古いソフトでも手に入りやすいこと」。そして手持ちのソフトを「いらなくなったら中古として売り払う」こともできるのです。

現在ほとんどのゲームソフト専門店は、中古ソフトを取り扱っています。また、中古の販売が認められていないＰＳの中古ソフトも、広告などに掲載されていないだけで、取り扱われている場合が多いのです。これらの店は、新品ソフト販売の利益不足を、中古売買で補っているという感じのようです。

ここまでだと、いいことづくめのようですが、ゲームメーカーはそうはいきません。中古ソフトの売買は、販売店とユーザーの間だけで行われるので、メーカーには何の特もありません。それどころか、中古ソフトが流通することにより、新品の販売数が伸び悩んでしまう事になるのです。メーカにとって中古ソフトはまさに「百害あって一利なし」の存在なのです。

自分が思うに中古問題は、「ソフトが高い」ために発生するのではないのでしょうか？一本のソフトが高いために、次の新しいソフトを買うために前のソフトを売るようになる。しかも最近は、ソフトの販売数が多く、ペースも速いので、その頻度も輪をかけて高くなっているのではないのでしょうか？

特にソフトの本数に関しては、「ハードではなくソフトで元を取る」という構造があるせいか、ＣＤ－ＲＯＭのものを中心にソフトを乱発する傾向にあるようです。

メーカーはもう少しソフトの「高さ」や「多さ」を改善する必要があるのではないでしょうか。もっとも、「高さ」に関しては、中古ソフトの存在のせいで高くせざるを得ないのかも知れませんが……。とにかく販売店だけのせいではないことを考えて欲しいです。実際、販売店も苦しいのです。

もし仮に中古ソフト販売がなくなったとして、果たしてその時、ゲームソフト市場は存在できているでしょうか？そしてまた、現状維持だった場合は？

利益優先で動くと、痛い目を見るのではないでしょうか？

1998/02/11 Wed.
新谷剛史(17)

福島県いわき市
http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/
t_nitani@ma2.justnet.ne.jp

中古販売

中古ソフト問題の発火点とは？

◀【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……■山田：読ホンでも以前に何度か意見が交わされている中古ソフト問題。最近、なにかと話題にのぼる機会が多いようです。議論、再燃しますか？

やりたいことは何なのさ？

『ポリスノーツ』（SS／コナミ）の読者間レビューも兼ねて

『ポリスノーツ』に感動しました。いつかやろうと思いつつもやらずに今までいたのですが、やってみて大正解。同時に今までやらなかったことを後悔しました。いやー、ほんとよかった。面白いゲームはたくさんあったけど、ここまでしびれるゲームははたして何年ぶりだろう？　もうはまってはまって2日で終わってしまいました。

2日で？　そう、この『ポリスノーツ』というゲーム、エンディングを迎えるのはものすごく簡単なのです。はっきり言って制作者の引いたレールをなぞるだけです。各々のシーンできちんとやることをやらないと先へ進めません。見るべきところを見ないで先へ進もうとすると、相棒に「○○にまだ手がかりがあるかもしれんぞ」などと言われてしまいます。またゲームオーバーの少なさとその処理も注目です。選択でゲームオーバーになることはほぼ皆無。さすがに射撃シーンや爆弾解体シーンではゲームオーバーがありますが、もしそうなってもすぐ前のシーンからコンティニュー可能。つまるところ、何をやっても大丈夫ということです。

ちょっと考えれば、見るべきところを見なかったら、無駄足を踏んだ後に戻って調べれば済むことですし、まずい選択にはゲームオーバーがあってもいいような感じがします。『ポリスノーツ』のこのような手法はともすると「フラグに自由度がない」と嫌われることもあります。

しかし、このゲームの場合には、やはりこの手法がベストなのです。このゲームで面白いのはなんといってもストーリー。そしてそれを見せるために必要な演出。それ以外のじゃまになる可能性のある要素は全て切り捨てたわけです。謎解きを目的にするならゲームオーバーやフラグの自由度は必要です。しかし、このゲームはそういうことをやりたいのではないのです。

そう思って過去のゲームを思い返してみると、かなり光る部分はあるのに、他の部分で理不尽な苦労をさせたり、余計な演出を入れて台無しになってしまったゲームが数多く思い浮かびます。まずやりたいことは何かを決めて、それを伝えるためのゲームデザインをする。こういう考え方でゲームを作ってほしいと思います。もちろん『ポリスノーツ』はストーリーが優れているから良い作品なのですが、こういうところでも優れた作品であったと言えます。

言っておきますが、ゲームには一つの要素しか入れてはいけないと言っているのではありません。全ての要素がおもしろく消化されているのならば、それは大変結構なことです。ただ、個性的でいいゲームなのに、妙にゲーム的な部分や、変なグラフィックを入れておかしなことになってしまっているゲームが多いので、それはやめてほしいと言うことです。

若松朋久

AVG

『ポリスノーツ』の見せかたについて

▲【埼玉県春日部市・若松朋久21歳】……■山田：最近では『リヴン』など，謎解き中心のAVGもあいかわらず人気です。『街』などのサウンドノベルも広い意味ではAVGですし，まだまだいろいろな見せかたができそうですね



◀大阪府堺市・石川義勇規

「ゲームミュージックの人気について思うこと」

ゲームミュージック（GM）にあんまり元気がない。それはまあここ何年かずっと言われ続けていたことだけど、最近その理由のいくつかに改めて気付いた。

一つ目。それはゲームがCD－ROMで発売されるようになって、オーディオトラックでGMが聞けるようになったので、いちいち”音楽しか入っていない”音楽CDを買う必要（発売する意味）がなくなったから。

これはまあ、あくまで個人の意識的な問題だけど、でもゲームミュージックのとらえられ方が「アルバム」から「BGM」に戻ったとは言えるのかも知れない。もっと言えばゲームミュージックはゲームの演出の一部、ゲームの一部に戻ったということか。だからかどうか知らないけど、最近は特別限定版とか、スペシャル特典なんていうのが結構目につく。きっとそうやって“GMアルバムならでは”の付加価値をつけないと売れてくれないんだろうなあ。

あと最近のゲームはアーケードでもシリーズ物が多いのと、人気ジャンルがせばまっているので、どうしても音楽イメージも固まってしまっているというのは大きな理由の一つだと思う。ゲーム自体にバラエティがなかったら、同じ様な世界観の同じ様なゲームばかりだったら、そりゃ音楽も似たようなのが続くようになる。

それからGMというのは、単体で聞くだけじゃなく、プレイし終わった後にその感動なり興奮なりをもう一度追体験したいがためにもあると思うけど、そういった「あの感動をもう一度」的な需要が減ってきているというのも、理由としてあるんじゃないだろうか。

結局ゲームミュージックに元気がないということは、ゲーム自体の元気もないんだよ、と僕は言いたいわけです。

5．6年ぐらい前の状況を思い浮かべれば、ああそうかなという気がしてきませんか？「声優人気を採用した企画物ばかりが売れるから純粋なGMが売れないんだ」、などという理由だけではないよ、これは。

大阪府堺市 P.N 松井謙幸（23）
RXZ01055@niftyserve.or.jp

GM

ゲーム・ミュージックに元気がない理由

▲【大阪府堺市・松井謙幸23歳】……■大出：僕は，GM自体のパワーが落ちているとは思わない。ではなぜGMのCDに元気がなくなってきたのか。発売されるゲームの数の多さ，プレイ時間の短縮化，ひとつのゲームでの曲数の増加傾向，そして露出度の低さ。このあたりにも原因があると思う

読者間レビュー

～ブラストドーザー～(N64)

2月号でさだかねっレキヨさんが「最近のゲームはどれだけがゲームとよべるのか」ということを述べておられました。なるほどね、と思いそこで僕自身がゲームだと思う最近のゲーム『ブラストドーザー』についてご紹介しましょう。このゲームの注目すべきところは、『建造物』を破壊するという、アクションゲームによくある「敵をたおす」というコンセプトとは明らかにちがった個性をもつゲームです。特に暴走したトレーラーの進路の確保というメインのシナリオには、テクニックはもちろん冷静な判断力も必要になるし、パズル的な要素も豊富ですし、サブゲームも有りといった、まさによくも悪くも遊びを追及したソフトです。ただ難易度が少し高すぎるのが難点で、僕としては難易度を決めることができたらもっと遊びやすくなったのではと思うのだが。ともかくこういった個性のあるソフトについてもっと考えていくといいのではと思う。そうすればつくる側や遊ぶ側のためにもなると思う。ところで『第二次アタリショック』はおとずれちゃうのかなあ…。ああ、心配だ…。



©1997Nintendo/Rare、Game by Rare

『ブラストドーザー』（任天堂／N64）▲【愛知県額田郡・邪道坊や？歳】……■山田：約1年前に発売された，“破壊”の快感と“戦略”のおもしろさを融合したゲームです。ひとつのアイデアをうまくゲームに昇華した，最近ではめずらしい例と言えるでしょう

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。



◆山形県米沢市・おーすん
★今回の一番です！めちゃ気持ちよさそうな寝顔がっ。もうすぐ春ですねーって感じ？ぐっど

■気分壮快？４月号■

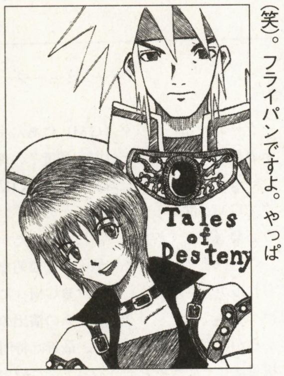
あくせすの時間がやってまいりました。みなさんお元気でしょーか。花粉症の人にはイヤな季節ですが…なにもかもがうっとうしくなるんですよね…。アクセス読んで（？）嫌な気分は吹き飛ばしましょう。さて，もうすぐ春ですし，お花見（梅？）しながらお楽しみください（つぐ美）。



◆神奈川県相模原市・ジョージ
★うきょん。以前、あの袴はじつはスカートなのではという憶測が流れましたが…



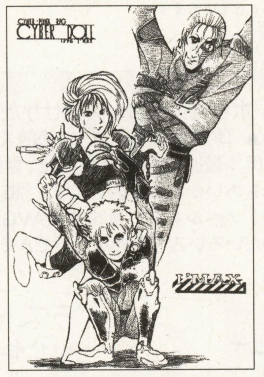
◆奈良市・SAK
★映画は、ぜひ見に行きたいです。広がるマントの表現とかホントすごいもんね！



◆和歌山県橋本市・鈴リング
★リリスちゃんにフライパンがお気に入りです（笑）。フライパンですよ。やっぱ



◆東京都八王子市・高野みお→日下部一馬
★デコの方々、強いんですね。…先生にはかなわないかな？（笑）インパクトがね



◆神奈川県鎌倉市・和々草
★T-RPGでプレイしたことがあるけど、かなりサイバーじゃないプレイになりました…



◆静岡県藤枝市・渡辺壮樹
★こんなのかついでそのへん歩いてたら恐いですね（汗）。やっぱ日本刀が似合いそう



◆岡山市・鈴木静子
★ユニホームにロッテと入ってますね、密かにファンだったりするんでしょうか？



◆東京都大田区・極悪魔人みどひ
★最近、オリジナルが多いですね。美しい女性？…私みたいな…。（影：もしもし？）



◆岐阜市・極堂
★全キャラクリアには時間も労力もかかりそうですが、ようは気合い。がんばって



◆熊本県下益城郡・香菜 薫
★テイルズ～は人気ありますね。スタンの人形（？）がまるくってかわいいです～

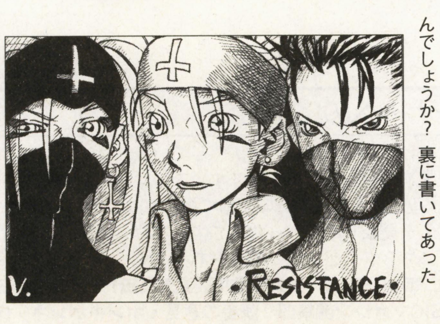


◆高知市・Cocofille
★後ろのウサギがかわいいです。ポイント高いです。あいかわらず、美しいイラスト



◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★とてもタイムリーな１枚。受験生のみなさんはどうだったかな？合格…したよね！

今月の横



◆茨城県竜ケ崎市・VOLCANO
★今月は"ボルケーノ"さんです。ところで、ティンティンボンヴァーってなんでしょうか？裏に書いてあった

お便りください!!

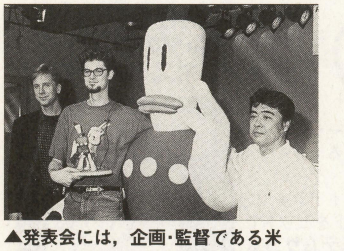
「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を常時募集しています。黒インク・ペン等で描いてね。鉛筆・色ペンなどのイラストはご遠慮ください。また，横位置のハガキも募集中（まだ少ないので今がチャンス）！ 掲載枚数も増えました。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくです！

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

リバーヒルソフトがPS用「クレイマン・クレイマン」を４月に発売

リバーヒルソフトは2月12日，東京・有楽町のソミドホールで，プレイステーション用ソフト「クレイマン・クレイマン〜ネバーフッドの謎〜」の制作発表会を行なった。

Windows95版では「ネバーフッド」として発売されているアドベンチャー・ゲーム。コミカルなキャラクターも多彩な表情を見せる同タイトルは，さまざまエンターテインメント分野で注目されているクレイメーションをゲームの世界で初めて実現させたもの。クレイメーションとは，独特な質感が魅力の粘土（クレイ）を使用した表現技法。このゲームの制作には3トンもの粘土を使用し，5万以上のフレームをコマ撮りしたという。


▲発表会には，企画・監督である米国のポップアーティストで，ネバーフッド社社長ダグラステンネーベルも出席（写真左から２人目）

発売は４月23日を予定，税別5,800円。3月21日から開催の東京ゲームショウで展示されるので，要チェックだ。

『Microsoft Flight Simulator 98日本語版』体験飛行プレゼント・キャンペーン実施中！

リアルなバーチャルフライトを堪能できることで，数多くのユーザーに支持されているマイクロソフトのフライト・シミュレーション・ソフト。この最新版『Microsoft Flight Simulator 98』日本語版が登場！「Microsoft SideWinder Force Feedback Pro 日本語版」にも対応し，圧倒的な臨場感でフライトを楽しめるほか，既存のバージョンにはない機体，ヘリコプターなど３機種が追加され新しい飛行技術に挑戦することもできる。

現在ソフト発売記念として『Microsoft Flight Simulator 98』購入者を対象に「体験飛行プレゼントキャンペーン」が実施されている。ライセンスがなくてもパイロット気分を楽しめる軽飛行機や双発飛行機の操縦，ヘリコプターでの東京上空遊覧飛行が無料または割引料金で体験できる権利など，総額1000万円相当が抽選で283名にプレゼントされるというもの。50,000本の限定本数対象なので，ソフトの入手はお早めに。



▲『Microsoft Flight Simulator 98』日本語版のパッケージ

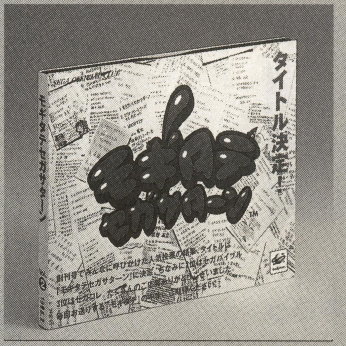
■応募方法：官製はがきに応募券(ソフトに添付)を貼付し，マイクロソフトに送付
■応募期間：1998年4月30日まで
■問い合わせ先：マイクロソフト インフォメーションセンター
東京：03-5454-2300　大阪：06-245-6995
■ホームページでのキャンペーン情報掲載
http://www.microsoft.com/japan/games/fsim/

SEGA PARTNERSに入って“モギタテセガサターン”をもらおう

昨年秋に発足した，セガオフィシャルファンクラブ「SEGA PARTNERS（セガ パートナーズ）」。メンバー特典の一つであるスペシャルCD-ROM第2号が2月下旬に発行された。ネーミングもメンバーの人気投票で“モギタテセガサターン”に決定し，より充実した内容になっている。

今後はメンバーだけのイベント開催，メンバー専用の通信販売などさまざまな展開が予定されている。まだ入会していない人は今すぐ，申し込もう！

■年会費：5,000円（税込）
■特典1. メンバーズカード＋特製オリジナルカードホルダー
■特典2. スペシャルCD-ROM「モギタテセガサターン」
■特典3. 全国セガ・アミューズメントテーマパーク優待　他
■申し込み方法：はがきに，①氏名（フリガナ）②性別③生年月日（19〇〇年〇月〇日）④職業⑤郵便番号・住所⑥電話番号⑦日中の連絡電話番号⑧情報を見た雑誌名（マイコンBASICマガジン）を記入し，下記住所まで送付。約2週間後に「入会のご案内」が届く。



▲これが“モギタテセガサターン”だ！

問い合わせ・申し込み先：〒150-0011　東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル　セガパートナーズ事務局
☎03-5467-3020（平日10:00〜18:00）
＊インターネットでも申し込み可　http://www.sega.co.jp/sega/partners/

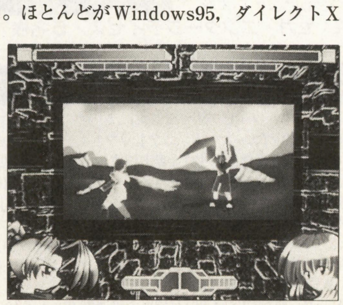
デジタルエンタテインメントアカデミーが制作発表会を開催！

ゲーム・クリエイター・スクールのデジタルエンタテインメントアカデミーで1月29，30日の2日間，「98年デジタルエンタテインメントアカデミー制作発表会」が開催された。この発表会は，学生たちの普段の成果を発表するための場として，毎年開催しているもの。

2年生は13チームで制作した，ゲームなど13作品を発表。ゲーム以外にも，ゲームの企画やイラスト，各種プログラム，グラフィックなど，個人制作の作品も数多く展示された。これらの作品は，2年生に進級したころからチームを編成，制作開始したもので，制作期間は約10か月。ほとんどがWindows95，ダイレクトXを用いての開発だが，中には「プレイステーションネットやろうぜ」で開発されたものもあり，注目を集めた。

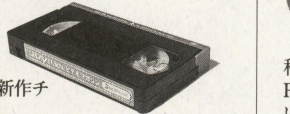
また，1年生の作品も展示。プログラムやグラフィック，ミュージックがほとんど。来年度の採用を見越して，より注目する企業もあったとか。

当日招待されたのは，ソフトハウスなどゲーム関連企業40社。来場者は約200人。


▲チーム名「超しぶやっチーム」の3D格闘ゲーム

ベーマガ おたのしみプレゼント 4

1 『セガサターン・ビデオマガジン』3月発売タイトル号



3月発売のソフトを網羅したおなじみのビデオ。新作チェックには欠かせないぞ。
提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 プレイステーション用『ウルトラマン　ファイティング・エボリューション』ソフト



ウルトラマン，ウルトラセブンをはじめとした懐かしのキャラクターが登場するフルポリゴン対戦格闘アクション。夢のバトルが楽しめる？！
提供：バンプレスト／3名様

3 セガサターン用『速攻生徒会』ソフト



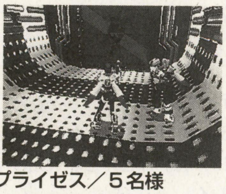
「月刊コミックゲーメスト」連載中の同名マンガの対戦格闘ゲーム。スピーディーかつ奥の深い戦いを体験してみよう！
提供：バンプレスト／3名様

4 Windows95用『GTA ポリス野郎をぶっちぎれ!!』ソフト



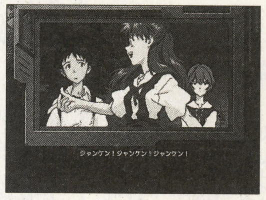
ベーマガ2月号でも紹介しているぶっ飛ばしカー・アクション・ゲーム。自由度と凶悪さがウリのこのゲーム，一度試してみては？
提供：ズー／5名様

5 セガサターン用『バーニングレンジャー』テレホンカード



ソニックチーム最新作のアクション・ゲーム。3D空間を自在に動き回れる感覚はクセになるかも。発売記念テレカを。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

6 セガサターン用『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』テレホンカード



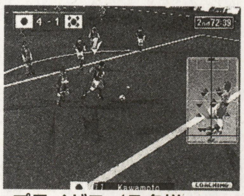
移植希望の高かったPC版エヴァが，ついにセガサターンに登場！発売記念のテレホンカードはもちろん貴重品だよ！
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

7 セガサターン用『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』テレホンカード



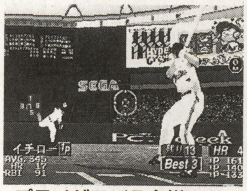
アーケードでも話題をよんだガン・シューティングがサターンに登場。もちろんバーチャガンに対応しているぞ。発売記念テレカを。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

8 セガサターン用『セガ ワールドワイドサッカー '98』テレホンカード



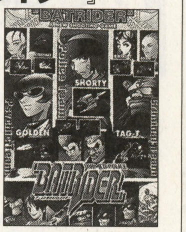
『Jリーグ ビクトリーゴール '97』に続くサッカー・ゲームの最新作。X BANDにも対応し，日本全国のプレイヤーと対戦可能！発売記念テレカを。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

9 セガサターン用『プロ野球グレイテストナイン '98』テレホンカード



定番の野球ゲームが最新データで登場！選手になりきってペナントレースをすごす新モードも追加されている。発売記念テレカを。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

10 アーケード版『アームドポリスバトライダー』A1サイズポスター



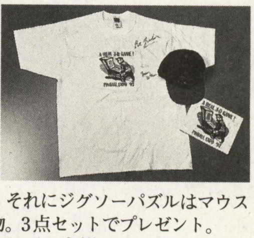
STG初のチーム制を導入した，エイティング／ライジング最新作の店頭用ポスター。ゲーム・センターで見かけたら迷わずプレイだ！
提供：エイティング／10名様

11 Windows95版『ザルツブルグの魔女』Tシャツ&ポストカード



プレイステーションからの移植になるホラーアドベンチャー・ゲーム。バックプリントTシャツとポストカードをセットで。
提供：システムサコムビジネス／3名様

12 ピンボールEXPOで入手した著名デザイナーのサイン入りグッズ



ピンボールのデザイナー・パッドローラーのサイン入り帽子と，ビデオゲーム／ピンボールのプログラマー兼デザイナー・ラリーレマーのサイン入りTシャツ，それにジグソーパズルはマウスパッドに変わる優れ物。3点セットでプレゼント。
提供：マインドウェア／1名様

13 とるとるアイテム ウルトラマンソフビ貯金箱コレクション



©円谷プロ ©円谷プロ・毎日放送

アミューズメント・ゲーム機用景品の貯金箱。マニアも納得の逸品。景品専用の非売品だよ。どれが当たるかはお楽しみ。
提供：バンプレスト／5名様

'98年2月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は愛知県丹羽市・**吉永圭介**さん他1名【2】『アーマード・コア』ソフト&テレカは山口県宇部市・**小阪研吾**さん他2名【3】『森田将棋』ソフトは愛知県北宇和市・**川中真耶**さん他2名【4】『エイブ・ア・ゴーゴー』体験版は福島市・**紺野　哲**さん他9名【5】『ワイルドチョッパーズ』ソフトは兵庫県姫路市・**高田　明**さん他2名【6】『ナムコヒストリーVOL.2』ソフト&ピンズは埼玉県上尾市・**鈴木英雄**さん他1名【7】『戦略プロ野球～優勝請負人』ソフト&ポスターは山形県東根市・**森　考司**さん他2名【8】『STONE AXE～SEARCH FOR ELYSIUM』体験版は東京都目黒区・**湯浅智充**さん他199名【9】『大阪縁日』ソフトは広島県山県郡・**梶原広則**さん他2名【10】『ダックシティ』ソフトは北海道釧路市・**山本流加**さん他2名【11】『プチカラット』下敷きは石川県金沢市・**豊國賢太郎**さん他4名【12】『プチカラット』ガイドブックは広島市・**大國聖子**さん他9名【13】『グルーヴ地獄V』Tシャツは神奈川県川崎市・**亀谷泰三**さん他1名【14】『セイバーマリオネットJ』テレカは京都府京田辺市・**増田　聡**さん他4名【15】『無敵鋼人ダイターン』テレカは岡山県倉敷市・**赤木貴行**さん他4名【16】『アーマード・コア』ポスターは石川県河北郡・**酒井　亨**さん他2名【17】『スーパーロボット大戦』カレンダーは岐阜市・**渡邊栄彦**さん他4名【18】『ザ・キング・オブ・ファイターズ』カレンダーは千葉県市川市・**高木嘉子**さん他4名【19】『スーパーリアル麻雀P7』カレンダーは島根県簸川郡・**昌子隆志**さん他9名【20】『ヴァンテージマスター』卓上カレンダーは新潟市・**藤田裕亮**さん他9名【21】フロム・ソフトウェアカレンダーは神奈川県厚木市・**高橋達也**さん他9名【22】ナムコ1998年カレンダーは奈良県北葛城郡・**中野　淳**さん他19名【23】『AIKa』カレンダーは宮崎市・**長岡宣明**さん他9名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：1998年4月7日必着
発表：6月号（5月8日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK／夢工房
ブレイジングスター

4種の機体のうち，スコアラー御用達のマニア向け機体がある。これは，一度に複数の敵を破壊したときの得点倍率が他の機体に比べて非常に高い。ただ，パワーアップしないのが難点。はたして一番得点稼ぎに向いている機体は？

46,130,510

あぶそうぶ㋮

プレイランドエフワン(宮城)

エイティング／ライジング
アームドポリスバトライダー〈上級コース〉

お馴染みの，超難易度シューティング。ゲーム・システムや得点稼ぎのフィーチャーなどは，一連のシリーズに通ずるモノがあり，ボンバーによって出現する隠し勲章なども健在。しかし，永久パターン発覚のため，今月で打ち切り。

13,875,310

G.M.C.機械T・H㋭(カスい人)

モンキーハウス本館(福岡)

セガ
ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ

ロスの街全体がコースになっている体感バイクレース・ゲーム。今月集計で，もっとも得点の高かった車種は，エキスパート仕様車。同種のゲームとちがい，スピード感はなく，初心者でも楽しく遊べる。いろんなルートに挑戦しよう。

5,239,080

KMS ㊝

プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

セガ
ゲットバス

勝負は，釣ったバスの最高重量で競う。大物をうまく釣り上げるコツは，ルアーに反応したバスをできるだけ手前まで引きつけ，自分のボートの近くで食いつかせること。糸にテンションが掛からず，比較的ラクに釣り上げられるぞ！

9,780g

GDS-OOT

サブカルチュア(福岡)

永久パターン発覚のため最初で最後の集計『アームドポリスバトライダー』

新作シューティング『**アームドポリスバトライダー**』に，締め切り後永久パターンが発覚してしまった。シューター達の間でかなり前評判が高かっただけに残念だ。栄えある最初で最後のトップは，モンキーハウス本館（福岡）のT・H氏。コースは，一番スコアが高い「上級」を集計対象とした。

続いて，横スクロール・シューティング『パルスター』の続編『**ブレイジングスター**』。今回は点数システムが凝っていて，連続して敵を破壊すると高得点が得られる。連続破壊するときはタメ撃ちが有効。機体の種類は4種類＋α。申請数が多ければキャラ別集計も考えている。

『**ストライカーズ　1945Ⅱ**』は，お店の勢力図が大幅に変動。「フォッケウルフ　Ta152」と「キ84疾風」「震電　J7W」の3機体でトップをとったKMT氏にはおそれいった。複数キャラでトップは，KMT氏がはじめてのこと。また「DH98モスキート」で2周クリアが達成され，残すは「P38 ライトニング」のみとなった。スピードが遅いライトニングだが，あきらめずクリアを目指してほしい。

『**ヴァンパイア　セイヴァー**』は，いつもにも増してアイリン夢空間（岐阜）の勢いがすさまじい。申請された12キャラすべてでトップを達成。『**ストリートファイターⅢ2nd インパクト**』は，ぼーず氏が「ユン」を使用しカンスト（しかも2店で)。『**怒首領蜂**』は，おなじみの長田氏が「タイプA」で6億点突破だ。『**私立ジャスティス学園**』は，キャラを統一しての集計。スコアがいきなり倍近く更新された。今月から集計の『**ビートマニア**』は，「エキスパート」を集計対象とする。

（宮崎良太，押田隆太）

■ウィンターヒート（セガ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
スピードスキー	10″725	腱鞘炎のためW.H引退(痛)(爆)	VG達人＆H.Eアーサー(長野)
スラローム	22″70	SMK師匠カールに頼るな！	P.C立川店(東京)
ボブスレー	40″99	HIM	オレンジペコ(愛知)
クロスカントリー	4′37″13	SMK師匠理論値近し！	P.C立川店(東京)

■ストライカーズ1945 II（彩京）

機　体	スコア	スコアラー	店　名
P38ライトニング	2,109,200(2周目6面)	ちょーしゅーりき	TILT神保町(東京)
フォッケウルフTa152	2,947,100	KMT	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
キ84疾風	3,108,000	KMT	ゲーム倶楽部(神奈川)
震電J7W	2,889,300	KMT	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
F-5Uフライングパンケーキ	2,952,000	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
DH98モスキート	2,482,200	善之字 元師	プレイシティキャロットアピア店(静岡)

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,806,300	☆CAT'S-(石)	アイリン夢空間(岐阜)
キュービィ	1,643,800	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
ジェダ	1,520,700	M・CRUSH'S－カバトット	アイリン夢空間(岐阜)
リリス	2,603,300	加藤さんへ んも～何とかしてください	アイリン夢空間(岐阜)
モリガン	2,596,500	KOF(加藤)￥100	アイリン夢空間(岐阜)
アナカリス	1,173,200	ジャスティス加藤￥100	アイリン夢空間(岐阜)
ビクトル	1,375,400	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
フェリシア	2,946,800	G・CRUSH－いしくん	アイリン夢空間(岐阜)
レイレイ	2,032,700	四星球	アイリン夢空間(岐阜)
ガロン	1,803,600	G・CRUSH－新生ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
オルバス	1,443,500	プロジェクトG	アイリン夢空間(岐阜)
サスカッチ	1,474,600	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)

■ストリートファイターIII 2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ユリアン	8,519,000	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
ヤン	6,043,100	えび(復活宣言)	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ユン	9,999,900	ぼーず	全国2店で達成
エレナ	6,205,700	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ダッドリー	6,117,200	膣ケイレンの為50万落ち。おとこ汁	ビッグウェーブ(高知)
ネクロ	6,980,200	フクロ	GAME's WiLL(京都)
いぶき	6,192,900	ぼーず	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
オロ	7,013,600	L2A-GYO	GAME's WiLL(京都)
ケン	6,307,100	江古田月イチ常連No.8鶴来屋8号	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
豪鬼	8,180,900	★-暗黒くん	チャレンジバンバン(愛媛)

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
ν	37,989,310	クリオネヘタクソ君	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
ξ	33,764,140	T³-WIZ	TAITO INN 町田(東京)
ο	53,393,030	T³-WIZ	TAITO INN 町田(東京)

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ケン	5,470,900	ブロッカーPYO	TAITO INN 町田(東京)
オロ	5,545,700	BJM-CYR -WARRIOR	TAITO INN 町田(東京)

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプA	635,226,660	LAOS-長田仙人	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
タイプC	659,931,810	ZBL-TWT-NAI	GAME INN SAM 蕨店(埼玉)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
エドモンド本田	2,147,600	GSM-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
キャミィ	2,177,600	そろそろサガットやろうかなURA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
バルログ	2,195,300	骨砕き赤はやばめ	モンキーハウス本館(福岡)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ビートマニア〈エキスパート〉(コナミ)	635,173	これでも足りんらしいです。	アミューズメントスペースフジ(大際)
私立ジャスティス学園(カプコン)	10,590,800	はにゃ～んってなっちゃうの♡	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ライデンファイターズ２(セイブ開発)	109,352,110	AXIOM-H.Y(斎)	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ゼロガンナー(彩京)	1,645,500	FTC-MIY	サブカルチュア(福岡)
プチカラット〈うでだめしモード・ふつう〉(タイトー)	9,802,500	なめ茸フルチャージO・K！	TILT神保町(東京)
侍魂(SNK)	949,850	レイラ・クロフト命EGC-(神)の人	荏原ゲームコーナー(東京)
全日本プロレス フィーチャリング・バーチャ(セガ)	40′04″	RIP	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計(神奈川)
モーターレイド(セガ)	39,578	DNB-N万歳	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ショックトルーパーズ(SNK／ザウルス)	30,318,100	JKP-ACE	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
月華の剣士(SNK)	6,053,000	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
テトリスプラス２〈パズルモード〉(ジャレコ)	1,958,250	F・K-モリソヴァ(よ)	オレンジペコ(愛知)
バーチャファイター3tb(セガ)	1′36″98	客に「愚民」と言う男NGP-(殺)-N	電脳空間遊ing(山梨)
カプコンスポーツクラブ〈総合〉(カプコン)	1,989,300	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
ヴァンパイアセイヴァー２(カプコン)	2,687,300	EVS部の名誉に懸けて私頑張ります(亀)	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ネオボンバーマン(SNK／ハドソン)	688,150	WZH	GAME's WiLL(京都)
ソルディバイド〈ヴォーグ〉(彩京)	5,228,100	(改)おさる	アミューズメントパラダイス(長野)
バンバンボール(バンプレスト)	67,445,452	W.Z.H	GAME's MILK(京都)
対戦とっかえだま(コナミ)	5,260,300	KOTさん勝負！DKZこと(店員倍損)	オレンジペコ(愛知)
X-MENvsストリートファイター(カプコン)	3,927,800	世界の神by浩二	ICサービス千歳船橋店＆経営者(東京)
蒼穹紅蓮隊〈八指多 薫〉(エイティング／ライジング)	37,862,826	CKL-ESK	ギャレッソ津田沼＆新宿店(千葉)
ストリートファイターZERO2〈ナッシュ〉(カプコン)	3,265,000	T.Clue-KOS	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
セクシーパロディウス〈オプション〉(コナミ)	7,045,800	SUR-DXP-天馬(犯)	ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店(兵庫)
19XX〈モスキート〉(カプコン)	19,328,900	CYCLONE-KIW♪	タイトーINN002スタジアム(大阪)
豪血寺外伝(アトラス)	3,570,900	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
ぷよぷよ通(セガ／コンパイル)	2,714,897	ERI4月10日は…	NEWパンアップ(千葉)
ナックルヘッズ〈グレゴリーダレル〉(ナムコ)	2,064,500	G.M.C.機械T・H(ぼ)	モンキーハウス本館(福岡)
ザ・グレートラグタイムショー(データイースト)	3,815,700	一般人－巣鴨阿呆師匠連H.S(お)(つ)(ま)(み)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ぷよぷよ(セガ／コンパイル)	2,714,897	ERI4月10日…	NEWパンアップ(千葉)
レゾン(アルュメ)	653,400	スカッドなんかやってる場合か広島	ゲームコーナーフジ(東京)
フェリオス〈ハード〉(ナムコ)	1,234,600	天理剣聖T.E.N	GAME's MILK(京都)
ロストワールド〈ニューバージョン〉(カプコン)	8,461,100	KOH	サンゲーム岡山(岡山)
モンスターランド(セガ)	ゴールド8430	NPC-ねこちゃん	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士	2,569,300	BOWIE	ALL 御名方守矢(技)
月華の剣士	2,142,700	BOWIE	ALL 楓(技)
月華の剣士	2,000,600	CHA++	ALL 斬鉄(技)
月華の剣士	1,955,900	ガク	ALL 李烈火(技)
月華の剣士	1,865,200	ボウイ	ALL 雪(技)
ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	96,535,430	T³-ATS弘	ALL (三)　(勲)ALL
私立ジャスティス学園	6,444,400	VHA	ALL
ゼロガンナー (コブラ)	986,400	VHA-KRL- バイキン	9面
バトルガレッガ	16,258,110	T³-吉村(よ)	ALLボーンナム5面 1119万
ストライダー飛竜	118,650	魔道人類　ジャンキー（MAJ）	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★月華の剣士	6,053,000	さすらいの糖胡芦	ALL(連)(同) 玄武の翁
月華の剣士	37人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL(連)(同) 楓
私立ジャスティス学園	6,059,600	MARS. REI	ALL 雹・雷蔵
プチカラット (うでだめしモード)	1,971,500	穴梅	ALL　師匠 ふつう
バトライダー (練習)	3,130,630	さすらいの糖胡芦	ALL EDIT
バトライダー (一般)	5,168,440	君にかけた デッドヒート	ALL EDIT
バトライダー (上級)	8,133,270	ブラックハート2 出てくんな！	9面 EDIT
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ユン)	7,952,600	NO. 3	ALL(連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ダッドリー)	5,824,200	花山　薫	ALL(連)
プチカラット (うでだめしモード)	2,222,650	MARS. RIE	ALL　9段 かんたん

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター (ペプロス)	25,610,910	SHU-Eins	ALL(連) 残0
私立ジャスティス学園	6,343,500	MHA	ALL 雹＆ボーマン
ライデンファイターズ2 (ブルージャベリン)	98,378,130	T³-ATS弘ALL(連) 真ボスあり	
ショックトルーパーズ	25,154,800	大堀　汁汁　邦暁	ALLミルキー、 マリービー、マル
ウインターヒート (クロスカントリー)	4′41″73	D. O. H-S. A. L	ロシア使用
Gダライアス (νゾーン)	37,774,940	T3-猪木の前座	ALL(連)
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	3,046,300	MHA	ALL春麗 ウルヴァリン
バトルサーキット (エイリアングリーン)	31,358,200	翼工房	ALL(同) 天帝あり
スーパーパズルファイターⅡX	470,100	西野たたみ「健康に Hマンビーム」	ALL ドノヴァン
バトルガレッガ	14,739,680	T³-吉村(よ) 「兄貴爆弾」	ALL　B(連) 5面1017万

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター (ペプロス)	18,650,630	しばらくこっちやります　梅村丹八	6面 連付
アームドポリスバトライダー (練習)	2,558,300	もっと単純なゲーム 希望AGT-TAL	ALL
アームドポリスバトライダー (一般)	5,406,140	アドバンスやってられん　梅村丹八	ALL
アームドポリスバトライダー (上級)	5,275,650	VHS	6面
アームドポリスバトライダー (特別)	2,741,020	でもAPBとBSは 半年やる予定TAL	11面
バトルガレッガ	11,723,110	丹下桜非公認FC 犬	ALLチッタ ボム連付
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	6,167,100	VHS Aやっと六百万出たぞ	ALL(P)×17 滅殺豪波動
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ダッドリー)	5,178,400	BCG	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ケン)	3,710 300	BCG	ALL 疾風迅雷脚
ザ・キングオブファイターズ'97	648,000	EVE	ALL

プレイゾーンJack & Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,809,400	あぁ…600万が！	AJA兄貴　ALL 雹＆雷蔵
私立ジャスティス学園	2,438,600	ZAO-HIR	ALL さくら＆さくら
月華の剣士	1,706,400	ZAO-HIR	ALL 雪・技
月華の剣士	1,727,300	ZAO-HIR	ALL 武蔵・技
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	5,659,600	AGT-FJK(N) さらば2nd（涙）	ALL P×14
ストライカーズ1945Ⅱ (キ84疾風)	1,535,700	いや～んハズカシイ ♡(F)	2-3
ショックトルーパーズ	14,139,800	ZAO-HIR	6面 マル

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブレイジングスター (ディー／135)	46,130,510	あぶそぅぶ	ALL(連)
ブレイジングスター (ペプロス)	36,322,670	なんちゅーか一般人 レベル	ALL(連)
私立ジャスティス学園	10,275,800	ブロマイド盗まれて (悲)ジャスティスメン	ALL雹＆恭介 (連)(同)
月華の剣士	35人斬り	吐血マニア男一代	ALL サバイバル　楓
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ユン)	9,999,900＋α	萩の月で176回！ ぽーず	ALL (連)(同)
ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7W)	2,416,400	(K)様ファンです♡ 本気汁々一姫川琴音	2-8(連)
Gダライアス (ξゾーン)	32,082,060	RIJ(初)	ALL(連)
怒首領蜂 (タイプC)	414,273,630	なんちゅーかつながらん　劇団員	ALL　S強化 残×0
怒首領蜂 (タイプA)	168,571,380	じじい30号	ALL　L強化 残×2
バトルガレッガ	16,039,070	S. F	ALL(連) ボーンナム

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	8,222,000	DRA	ALL
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	36,420,910	モモ人	
ストリートファイターⅢ (ユン)	2,213,400	おしゃれパブ	
ストリートファイターⅢ (ケン)	1,520,200	早く夏になりませんか？	
ポケットファイター (レイレイ)	2,753,300	モモピンチ!!	
ウインターヒート	9,475	しっかりね!!	
ショックトルーパーズ	1,817,300	ジンライム2号	
鉄拳3	1′43″53	また合コンですか？	ブライアン
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (リュウ)	3,620,000	こりないねえ。	
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ネクロ)	508,200	とりあえずなんこつね。あとビール2本	

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	102,210,090	Joupiuss. v. R	ALL(連)付
怒首領蜂 (タイプB)	344,111,420	HLK	ALL 残×1
ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7W)	2,116,900	HLK	2-7(連)付
ストライカーズ1945Ⅱ (F5Uフライングパンケーキ)	1,632,000	M. M	2-4(連)付
戦国ブレード (ユーニス)	1,821,500	TAO	ALL(連)付 1周106万
戦国ブレード (アイン)	1,656,400	(改)おさる	2-6(連)付
Gダライアス (οゾーン)	47,647,900	キースドラゴン☆N	ALL(連)付
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ゴウキ)	6,358,900	GAY-DIL	ALL
私立ジャスティス学園	6,076,700	さらばもののけ(み)	ALL 雹、あきら
コットン2	10,083,500	パキスタン人 「サンシャイン！」	ALL 1P側

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド (カシュオン)	5,405,900	(改)おさる	ALL
★ソルディバイド (ヴォーグ)	5,228,100	(改)おさる	ALL 267万
ソルディバイド (ティオラ)	5,045,200	(改)おさる	ALL 262万
私立ジャスティス学園	4,337,300	MMM	ALL 雹＆雹
19XX (モスキート)	9,172,300	牛山ヘビ次（新人）	ALL カススコア
セクシーパロディウス (ビックバイパー)	21,400	（有）マクロスレジャー代表取締役	1面　ウォォ ハイスコア！
ソーラーアサルト (ビックバイパー)	2,400	（有）マクロスレジャー常務取締役	1面　クハァ 人間じゃねえ
ポケットファイター (リョウ)	98,200	上の人達レベル低い ですね　補給部隊	2面 味楽×4
ゼロガンナー (ハウス)	14,000	レバーが悪いから引火するんだよ(補)	1面 パキスタン系
ブレイジングスター (椎名誠)	800	昔R-TYPE4周 したぜ本当だ(補)	1面　今日は 調子が悪い

VG達人＆H. E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウインターヒート (スピードスキー)	10″725	腱鞘炎のためW. H 引退(煩)(爆)	ドイツ人使用 改造一切無し
ハーレーダビッドソン＆L. A ライダース	5,097,390	ジャムおじさん(欽)	ALL FXRP使用
デイトナUSA (中級)	2′52″37	ぎるはま(爆)隊長(欽)	ご来店記念
スカッドレースニューバージョン (初級夜)	1′46″72	煩悩大魔人(爆)	ここまで追い 付きました
バトルガレッガ	13,126,720	なべこさんおつかれ ＆もう一校ガンバ！	ALL ボーンナム
全国制服美少女コンテスト・ファインドラブ	1コインALL	誰かさん（笑）	さらし者
バーチャストライカー2	15	H. M	ALL
ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	84,320	T. O	1cALL
タイムクライシス (ストーリーモード)	11′04″15	T. O	1cALL
確率の高いゲーム (超謎)	300＋α	多勢の皆様（笑）	ま○ちゃん がんばれ

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (フライングレイ)	108,018,210	GAP氏のスレイブ に感動しました。(ま)	ALL
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	101,778,600	両替野郎DON	ALL
ライデンファイターズ2 (ミクラス)	99,446,790	クリアしただけ	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	2,820,000	ATC-KTL N. F	ALL　残0
ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7W)	2,307,200	R-N中野龍三	2-8
★ストライカーズ1945Ⅱ (P-38ライトニング)	2,109,200	ちょーしゅーりき	2-6
怒首領蜂 (タイプA)	617,772,050	LAOS-長田仙人	全2周ALLレーザー 1周目1.65億残4
バトルガレッガ	15,872,340	＝＝（サビーニ状態）	ALLワイルドスネイル トリ240万
★プチカラット (うでだめし・ふつう)	9,802,500	なめ茸フルチャージ O・K！	ALL サファイア使用
Gダライアス (λゾーン)	30,938,370	DAI	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-4295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー (ショーティーのみ)	3,630,710	EVA森澤 (RUN)	特別モード ALL
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	100,178,670	BON（3級）	ALL 残×0
ライデンファイターズ2 (チェイサー)	91,344,150	TON	ALL 残×2
プチカラット (うでだめしモード)	8,792,820	はまった	ふつう ALL
Gダライアス (νゾーン)	37,899,050	O. S	
Gダライアス (οゾーン)	53,251,180	おさみ＝さくらだ	くぢら18万 道中
GダライアスVerⅡ (μゾーン)	40,957,620	YUT- サラダボール豊	バグ×2で 18万落ち
ラッソ	448,080	「悠久船隊メカンダークリス」ひろべえ	R-16
与作	3,270	こーえーからこーえからこえーからいえる	4面 新ネタいえる
侍日本一	66,560	「和製ソードオブソタン」ひろべえ	3面

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1・2階　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲットバス	9,120g	Y. S	PALACE ミノー
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	1,891,800	BCD	
ザ・キングオブファイターズ'97	392,600	A	エディット
私立ジャスティス学園	1,069,800	CAP	フリーセレクト
ヴォルフィード	4,423,300	KAZ	
コラムス	26,916,685	BAD	LV295
鉄拳3	3′46″48	ABC	平八 3本先取
モトクロスGO	1′45″00	SKA	中級

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-3　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,977,600	(板)	ST2-6 連付
私立ジャスティス学園	4,371,000	望月君？	ALL ヒュオ＆雷蔵

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー (エキスパート)	1,254,700	レイラ　クロフト	ALL
★レゾン	653,400	スカッドなんかやってる場合か＞広島	ALL(連)
ライデンファイターズ2 (ERASER)	96,498,180	ラッキーマリ夫	ALL(連)
ギャロップレーサー2 (フラワーパーク)	6′39″5	カンストか？ DE.(爆)(欽)(ち)	ALL　全勝 962354謎
★スーパーストリートファイターⅡ (キャミィ)	2,177,600	そろそろザガットやろうかな　URA(氏)	ALL(連) R37、爪3
★スーパーストリートファイターⅡ (E・本田)	2,147,600	GSM-つる	ALL(連)　R44、爪3
フューチャリングバーチャ	45′47″	ああむ（シセ）	ALL 小橋使用
私立ジャスティス学園	9,008,600	28Hitが出ない G. M. C.やちょ	ALL(連) 雹＆岩(同)

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★PC立川店のH.Fさん，ご来店＆ダイヤル連射の制作ありがとうございました。

●ゲームセンターポパイ（東京）
★3月の下旬か4月の上旬に大会をやりたいと思います。何のゲームかは未定です。

●ゲームコーナーフジ（東京）
★新小岩名物バイソン君が98年度版にイメチェンしました！みなさん見に来てね！

●竹芝アミュージアム（東京）
★シール機各種200円なり。女性のお客様＆女性スタッフをガンガン募集しています。

●PC立川店（東京）
★『妖怪道中記』，『ペラボーマン』，『パックランド』，『レインボーアイランド』，『スプラッターハウス』のうち二つ程度入荷予定です。

●熊谷ガリバー（埼玉）
★最近いろんなゲームで大会を開いています。スコア・アタックの合間に参加してください。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★『バトライダー』を筆頭としたイケてるシ

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ペプロス）	30,037,110	うざいぜっG EGC-MIS(由)	ALL (連)
ブレイジングスター（ウィンディナ）	22,893,100	ジャマだよっE JAG-MIYA氏	St. 6 (連)
ブレイジングスター（ヘルハウンド）	15,636,550	仕切ってんなっN JAG-MIYA氏	St. 5 (連)
ブレイジングスター（アリュスティルム）	7,878,250	このスパリ野郎っ！ JAG-B. D	St. 4 (連)
ライデンファイターズ2（スレイブ）	105,215,100	ライデンスレイブ	EGC-TERU君 ALL (連)
ライデンファイターズ2（ミクラス）	89,435,440	脱ライデンスレイブ JAG-MIYA氏	ALL (連)
★侍魂	949,850	レイラ・クロフト命 EGC-(神)の人	ALL覇王丸 A+B付
侍魂	930,470	たひ火で焼け死ぬいい女、1面にて	ALL柳生 A+B付
侍魂	836,780	ボートもろとも大爆死のいい女、2面	ALLナコルル A+B付

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー（練習）	4,709,770	オレがおっかねえェ吉田だこえェぞお	ALL
バトライダー（一般）	9,852,510	上の人すぐ知らない人追っかけます危険	ALL
★ハーレーダビッドソン&L. Aライダース	5,239,080	KMS(爆)	ALL EXRP
私立ジャスティス学園	9,964,700	妥協しちゃった僕はダメ人間テヘッ	ALL 雹、ロイ
★モーターレイド	39,578	DNB-N万歳	ALL ロビン
ゲットバス	9,270	You	
モトクロスゴー（中級）	1′38″36	D. Hill（D. H）(専)隊長(爆)	完走
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	94,354,890	ISO	連付ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,323,400	R-N中野龍三	連付2-8
★ザ・グレイトラグタイムショー	3,815,700	一般人一巣鴨阿呆師匠連H. S(お)(つ)(ま)(み)	連付 2周ALL

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー（上級）	3,797,620	ZMB	5面ボス
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,207,600	RAD	2-8ラスボス
プチカラット（シーモンド）	2,512,980	じゅんぺー	うでだめし ふつうALL
マジカルドロップ3	68,435,558	パノッティーSAT	L99　超人 MAX36連

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー	1,316,500	青いKAN	ALL コブラ使用
ストライカー1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	2,635,400	あじかれヤスひろ	2-8 (連)付
ウインターヒート（スピードスキー）	11,035S	MAX	ロシア人
ウインターヒート（スキージャンプ）	157,28m	MAX	ロシア人
ウインターヒート（ショートトラック）	43,64S	MAX	ロシア人
Gダライアス（νゾーン）	37,825,200	マホウシューター プリティ(桜)2号	ALL (連)付
ストリートファイターⅢ（オロ）	4,559,400	CYR-KSL WARRIOR	ALL (連)付
バブルボブル2x（対戦）	2,051,820	KATE MOSS BURGERS	ALL ふつう
スラッシュラリー	3′13″47	JAG-MIYA氏	ALL　単車 パリダカ
閃激ストライカー	580,557,960	音無可憐さんがいいね！	9-3 5段(連)付

P. C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R-TYPE	1,385,600	4649フクダ連合 EZN(へ)	2周ALLエリア88入るかも？
ウインターヒート（ダウンヒル）	29″53	SMK師匠オレはドイツがー。	リック敵国はドイツ
ウインターヒート（スラローム）	22″70	SMK師匠カールに頼るな！	リックキャラ別お願いします。
★ウインターヒート（クロスカントリー）	4′37″13	SMK師匠理論値近し！	リック見当つきまへん
★ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	94,177,170	てきとう人(ね)シューティング16個有	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	2,287,800	ANTゼロウイングあります！	2-7
Gダライアス（οゾーン）	53,114,390	来月下剋上予定！ XYZかるかん	ALL予定は未定 18万×1落ち
Gダライアス（μゾーン）	33,651,450	4649フクダ連合 (L)	ALL　しっぽ×1 レーザー×0
コットン2	16,069,200	M・KITADA	ALLアプリ使用
プチカラット	867,810	RYL対戦台あります！	ALLラルド使用

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	3,108,000	KMT	ALL　残×2
ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケ・W）	2,782,400	自殺もん	ALL　残×1
ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,771,100	ECM-FISCHER	ALL　残×0
ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	2,195,900	善之字元帥	2-7
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	4,784,700	KAZ	ALL　ダットリー
私立ジャスティス学園（炭）	3,039,600	ものぐさMGW	ALL

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	1,767,600	KYO（時日で15歳）	ALL キョースケ
私立ジャスティス学園	2,044,400	KYO（高校名物）	ALL あきら×2
ライデンファイターズ2（スレイブ）	66,604,800	ジャムおじさん	ALL（真）
コントラ（永パなしよ）	2,105,200	バルキューバー同盟 田中高志	ALL連つき
バルキューブ	355,610	うえだ	Lv.24.もうないです
エレベーターアクションリターンズ	75万ぐらい	N	ALL ワンダーB
ファイナルファイト	ラスボス	FRE-02-ZIN	まさに老後のたのしみ
お知らせ（その1）		スコアノートは店員が隠し持ってます。	
お知らせ（その2）		見たい方は店員までどうぞ。	内容はショボイです。

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ウィンディナ）	26,118,170	JAG-MIYA	ラスボス(連) 7面
ブレイジングスター（ペプロス）	17,372,160	Mr.センチ せつなさ炸裂中＝	6面(連)
ブレイジングスター（ヘルハウンド）	22,779,120	来月はホ・ン・キ♡ MSK-MIS(由)	6面(連)
バトライダー（練習）	2,753,860	JAG-IGA(夫)　＝ あそびに来い!!	ALL カーペット
バトライダー（上級）	5,182,850	音無可憐さんがいいね！　意味ナシ	6面
ライデンファイターズ2（ミクラス）	88,395,040	JAG-MIYA	ALL(連)
ライデンファイターズ2（グリフィン）	60,125,780	JAG-MIYA	S-6(連)
逆鱗弾（タイプC）	1,519,100	Mr.センチは日本全国東へ西へ	ALL(連)
私立ジャスティス学園	6,414,300	Mr.センチ 12服まであと2人	ALL
月華の剣士（サバイバル）	30人	Mr.センチ 本命は松岡千恵♡	

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー（上級）	10,118,050	はな毛マニアマークII	7面ボスワイルドスネイル
ショックトルーパーズ	24,123,300	伊藤うなぎパイマニア	ALL マル使用
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	1,930,900	はな毛マニア	2-5
ハイパーネオジオ64サムライスピリッツ	431,500	ストライカーズ貧乏	ALLガルフォード羅刹
私立ジャスティス学園	3,134,900	SyA	ALL 雹×雹
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ショーン）	4,363,300	AXS	ALL
プチカラット	2,551,390	じゅんぺー	ALLうでだめし　ふつう
怒首領蜂（タイプA）	162,539,130	キチキチ君	2-6 ショット強化

ICサービス千歳船橋店＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（μゾーン）	27,496,660	うる2MRY-センチ買う金無いよう	ALL連付 残×3　船橋
Gダライアス（οゾーン）	28,410,680	うる2MRY-くじら日和を読もう！	ALL連付 残×3　船橋
バーチャファイター3td（パイ）	2′44″31	うる2MRY-万能文化＝り娘？	ALL通常モード　船橋
ザ・キングオブファイターズ'97	601,900	パワーグラデーション	ALL山崎アテナ真吾　船橋
★X-MEN VSストリートファイター	3,927,800	世界の神 by浩二	ALLリュウ ウルヴィ　船橋
ヴァンパイアセイヴァー2（バレッタ）	832,400	うる2MRY-うるうるみりぃ♡	ALL 経堂
バトルサーキット（サイバーブルー）	416,300	うる2MRY-高い点誰か出して！	3面 船橋

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-11-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,604,600	SHU	ALL 恭、雷蔵　狛江店
私立ジャスティス学園	2,878,800	ZCT	ALL アキラ、キョウ　狛江店
私立ジャスティス学園	1,778,300	M☆SP	ALL キョウ、バツ　狛江店
私立ジャスティス学園	1,428,700	K. Y	ALL ロベルト、ショウマ　狛江店
鉄拳3	3′24″86	K. Y	ALL クマ　狛江店
バーチャストライカーⅡ（ナイジェリア）	247	TOM	砧店

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	4,246,300	GPK-VSR!	ALL 電、雷蔵
ストリートファイターⅢ2nd（エレナ）	6,205,700	KMC-IZA	ALL
バトルガレッガ	14,998,760	SUP	ALL G・バット

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ペプロス）	40,836,640	IML-星白金-Y UJ	ALL(連)
★私立ジャスティス学園（フリーセレクト）	10,590,800	はにゃ～んってなっちゃうの♡	ALL(連) 雹と恭介
月華の剣士	5,403,400	DAN	ALL(連) 玄武の翁
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ユン）	9,999,900	ぼーず	ALL(連)
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	6,307,100	江古田月イチ常連N08　鶴来屋8号	ALL(連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヒューゴ）	6,463,100	ぼーず	ALL(連)
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	6,043,100	えび（復活宣言）	ALL(連)
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（いぶき）	6,192,900	ぼーず	ALL(連)
★ヴァンパイアセイヴァー2	2,687,300	EVS部の名誉に懸けて私頑張ります(恵)	ALL(連)(同)（モリガン）

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	91,503,970	STF-桑名摂津守	ALL　(連)付 ヘルダイバー
私立ジャスティス学園	5,975,000	矢井田　隆	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,554,300	R-N中の龍三	2-8　(連)付 ラスボス
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（オロ）	6,705,300	CYR-BJM-WARRIOR	ALL (連)付
プチカラット（うでだめしノーマル）	4,664,870	T^3-兄貴とすでに肉体関係(で)	ALL
★ストリートファイターⅢ（ケン）	5,470,900	ブロッカーPYO	ALL　(連)付
ストリートファイターⅢ（オロ）	5,545,700	BJM-CYR-WARRIOR	ALL　(連)付
Gダライアス（ξゾーン）	33,764,140	T^3-WIZ	ALL　(連)付
Gダライアス（οゾーン）	53,393,030	T^3-WIZ	ALL　(連)付

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	12,489,860	D. T中村	(鶴)
アームドポリスバトライダー（一般）	2,740,520	ATL	クリア (伊)
アームドポリスバトライダー（上級）	3,785,220	ABC	7面 (伊)
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	821,200	DEK	1-7 (鶴)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	3,071,900	MIO	クリア (伊)
月華の剣士	1,288,900	THI	クリア (伊)
月華の剣士	23人	チョコ	タイムアタックモード(伊)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	361,300	A. B	クリア (伊)
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,022,700	MOPO	クリア (伊)
上海万里の長城	663,590	ALX	北京 28面(鶴)

ューティング・ゲームに『マーヴルvsカプコン』などの超大作格闘ゲームが目白押し！春のアーケード・ゲームは朝の眠さも吹き飛ばす注目作ばかり！朝9時から営業中です。

●ゲームコンドルパートⅡ（静岡）

★ ホームページwww.norizuki.com/conです。

● アイリン夢空間（岐阜）

★『ヴァンパイア　セイヴァー』（レイレイ）／2.032,700／四星球

★『ヴァンパイア　セイヴァー』（オルバス）／1,443,500／プロジェクトG

★『豪血寺外伝』／3,570,900／G・CRUSHU-CYA

●オレンジペコ（愛知）

★『テトリスプラス』／1,958,250／F.Kモリソヴァ

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ）	1,228,300	T. O	ALL
ライデンファイターズ2（スレイヴ）	102,312,420	TER	ALL(連)
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,262,300	ZSM	2-7(連)
怒首領蜂（タイプC）	414,800,910	SAT MAX837HIT	ショット強化 2-7
★全日本プロレス（ウルフ）	40′04″	RIP	ALL
私立ジャスティス学園	6,444,600	RIP	ALL 雹＆恭介
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	4,583,500	HIT	ALL豪鬼 ウルヴァリン
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	5,416,000	(あ)	ALL
忍者くん魔城の冒険	96面	げっしー 3,888,130	(連) 持込基板

Peak to Peak　五番店　千　葉
松戸市常盤平5丁目19番1号五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	12,561,400	S. S	ALL㊥付
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	92,787,090	JRA	ALL㊥付
ゼロガンナー (ナカジマ)	972,700	DOD	10面
Gダライアス (νゾーン)	31,586,520	S. S	ALL㊥付
バトルサーキット (エイリアングリーン)	3,282,700	天帝強すぎ！助けて おやぴ〜ん　TMK	ALL
大好きっス	150,470	菊	=126コ
プチカラット (うでだめしモード)	2,078,080	MAC	ふつう

ゲームインパートナー　千　葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	4,630,300	SHU	ALL ひょう&ひなた
対戦とっかえだま	4,122,500	鈴木美鈴	ALL 教授
月華の剣士	1,684,800	㋢	ALL 斬鉄
月華の剣士	1,959,700	SHU	ALL 雪

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千　葉
船橋市前原西2-15-16　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂 (タイプA)	635,226,660	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×3
Gダライアス (λゾーン)	30,364,110	ウエットスーツ君	ALL
★Gダライアス (νゾーン)	37,989,310	クリオネヘタクソ君	ALL
ライデンファイターズ2 (チェイサー)	100,428,700	TON	ALL連付 残×0
★ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	2,947,100	KMT	ALL
★ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7W)	2,889,300	KMT	ALL
★ストライカーズ1945Ⅱ (F5Uフライングパンケーキ)	2,952,000	ZFC-FCM	2周ALL
★蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	37,862,826	CKL-ESK	ALL　B×16 全敵×2
私立ジャスティス学園	5,936,000	TXR-うなじ雹	ALL 雹、雷蔵
バトルガレッガ	14,151,150	HDK	ALL シルバーソード

Newパンアップ　千　葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ (ストーリーモード)	1′49″0	RECCA-ZAC-Ristar	ALL電パ
★ぷよぷよ	2,714,897	ERI 4月10日は…	ALL㊥ Ⓑ1129
★ぷよぷよ通	1,146,352	ERI 4月10日は…	ALL㊥ Ⓑ1025
鉄拳2 (吉光)	1′10″96	NSY-OMG	ALL㊥㊐ 予選46
バトライダー (SPECIAL)	5,845,600	-MOR-	ALLシルバ ーソード×3
私立ジャスティス学園	8,393,300	NSY-OMG	ALL㊥㊐ P×9恭介&バツ
バトルガレッガ	13,629,960	レバー評論家Y	ALL㊥ ボーンナム
オーライル	8,562,980	KSD（こえ〜こと にスコア出ない）	ALL連付 ノーミス
ツインビーヤッホー (プラクティス)	8,158,810	みにゃぢゅき㊄	ALL㊥ ためバクダン
サンダークロス (New Ver.)	4,158,900	ⒶⒶⒶT. Y	3周ALL 連付

ゲームコーナーヤングパレス　千　葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	6,175,200	FERC-NAD	ALL連付 雹&雷蔵
月華の剣士	3,304,100	FERC-NAD	ALL同付 雪
月華の剣士	3,114,800	茶柱	ALL同付 斬鉄
月華の剣士	2,908,300	茶柱	ALL同付 あかり
月華の剣士	2,650,100	茶柱	ALL同付 鷲塚
月華の剣士	2,439,700	HARD-TORA	ALL同付 李、烈火
月華の剣士	2,121,100	HARD-TORA	ALL同付 ナミ
アームドポリスバトライダー (初級)	3,101,860	赤リボン―ポタ太	ALL連付
アームドポリスバトライダー (一般)	6,487,450	HN-9 新人？ですか？	ALL連付
ストライカーズ1945Ⅱ (DH98モスキート)	2,085,300	Ating-AB平 FERC解散？	2-8連付

八千代プレイランドカーニバル　千　葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂 (タイプC)	385,569,600	らをー	2-7
私立ジャスティス学園	4,229,900	H. I	ALL雹&雷蔵 ㊥㊐
月華の剣士	1,177,400	H. I	ALL 斬鉄
月華の剣士 (タイムアタック)	28	F・T	楓

ゲームプラザ　コトブキ　埼　玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット (うでだめしモード)	2,780,480	ナメタケ	ALL やさしい
プチカラット (うでだめしモード)	6,102,240	ヌケナイ	ALL ふつう
プチカラット (うでだめしモード)	2,252,330	ドウシヨウ	ライン192 むずかしい
私立ジャスティス学園	4,228,300	NAE	ALL 雹
Gダライアス (νゾーン)	36,703,700	T. Y	ALL㊥ 残×3
月華の剣士	1,441,000	ふがく	ALL 翁
月華の剣士	1,269,300	ZYX	ALL
月華の剣士	25人斬り	ZYX	武蔵 サバイバル

プレイスポット　ビッグワン　埼　玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー (上級)	9,005	20	D. K ラスボスまで SHORTY
ゼロガンナー (ガンシップ)	1,021,800	弟子皮	10面
ゼロガンナー (コブラ)	955,300	D. K	10面
私立ジャスティス学園	3,920,700	RYU	フリーセレク トALLさくら
ブレイジングスター (アリュステイルム)	22,210,740	とぅてぇ	6面
Gダライアス	37,272,570	YAN	ALL
私立ジャスティス学園	4,048,800	TIC	雹、恭介 ALL

熊谷ガリバー　埼　玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍魂	923,450	もう二度とやんない IPE	ALL 羅刹ナコルル
侍魂	823,100	いちろう	ALL修羅 ノーミスガルフォード
ハーレーダビッドソン (スポーツスター)	4,938,010	確率1/40（概算）IQ？	ALL AT
闘魂烈伝3 (サスケ)	1コインクリア	OKB	
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	99,190,950	気合ですよね！ by桐島英理子	ALL㊥5機 設定2ミス
ゼロガンナー (エキスパート)	1,467,700	IRD-ZKR	ALL コブラ使用
月華の剣士	3,074,M100	SNT㊮	ALL雪・技 ドロー×2
サイドバイサイド2 (超弩級・逆走)	3′01″63	JKR、(ダミー)	GT-R (MT)
プチカラット (うでだめしモード)	3,394,700	PD田中のPDはパー ル&デールのこと	ふつうモード 172ライン
Gダライアス (οゾーン)	50,223,960	IRD-ZIR	ALL㊥

遊's　西川口店　埼　玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ	24,351,000	伊藤うなぎパイマニア	ALL　マル 使用　残×1
ゼロガンナー (ガンシップ)	1,007,400	ISO	
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	100,887,100	ISO	ALL ㊥
ライデンファイターズ2 (フライングレイ)	96,039,090	ISO	ALL ㊥
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	93,527,130	ISO	ALL ㊥
月華の剣士	1,383,800	CSA	鷲塚
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (リュウ)	5,287,300	KRD（B.小僧）	
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ケン)	5,022,600	KRD（B.小僧）	
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	6,443,100	ISO	
ストライカーズ1945II (F5Uフライングパンケーキ)	2,066,900	ISO	2-6 ㊥

GAME INN SAM　蕨店　埼　玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	109,198,480	DAB. S	㊥ ALL
ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	105,249,490	REF	㊥ ALL
ストライカーズ1945Ⅱ (F5Uフライングパンケーキ)	2,946,400	KTN-㊙-SOS	㊥2周ALL 1周151万
ストライカーズ1945Ⅱ (DH98モスキート)	1,817,500	KTN-㊙-YES	㊥2-4 1周141万
★怒首領蜂 (タイプC)	659,931,810	ZBL-TWT-NAI	2周ALL
GダライアスVer2 (νゾーン)	44,567,680	SGL-M. O	ALL
GダライアスVer2 (οゾーン)	56,012,150	SGL-SAKI (ABC)	ALL
ゼロガンナー (ガンシップ)	1,067,500	SGL-SAKI (ABC)	10面
ゼロガンナー (コブラ)	1,332,700	SGL-SAKI (ABC)	ALL 残機1Ⓑ1
ショックトルーパーズ (ロンリーウルフ)	25,632,000	伊藤うなぎパイマニ アはむはむ	渓流、ALL マル使用

プレイシティキャロット筑波学園店　茨　城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	2,501,500	KUN	ALL ロイ、ロイ
私立ジャスティス学園	5,565,600	KUN	ALL 雹、夏
サムライスピリッツ天草降臨	4′52″50	MDR	ALL 破沙羅、修羅
リベログランデ (得点、Total)	19	KUN	ALL グース
リベログランデ (得点、一試合)	6	KUN	ALLグース

トミーナムコ　群　馬
高崎市本町69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー (ミヤモトX3)	11,268,260	魔B党―おしょう	1cALL 上級コース
アームドポリスバトライダー (フライングバロン、ストローマン、ミヤモト)	8,665,470	魔B党―おしょう	1cALL 一般コース
ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,738,600	遠征記念っス 両替野郎（ex）DON	2-4㊥ 1周140万弱
ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	1,529,100	魔B党―おしょう	2-2㊥
月華の剣士	5,634,700	魔B党―おしょう	1cALL 玄武の翁　技
月華の剣士 (サバイバルモード)	28人	魔B党―おしょう	直衛示源
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	5,151,500	魔B党―おしょう	1cALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ダッドリー)	5,487,200	花山　薫	1cALL
バーチャファイター3td (ジェフリー)	1′53″12	TAM	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー2 (バレッタ)	1,021,400	TAM	1cALL

モンテカルロ　群　馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー（上級）	8,742,730	魔B党―おしょう	ALL SHORTY
私立ジャスティス学園	6,414,300	ESSAY-ABN ㊮	ALL 雹&アキラ
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (エレナ)	5,027,000	魔B党	K. O　ALL ㊥
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	5,853,800	最近かなりマルチ	ALL
月華の剣士	5,141,000	魔B党―おしょう	ALL 玄武の翁・技
月華の剣士	1,458,000	O14	ALL 雪・技
サイドバイサイド2RR (上級・逆走)	3′08″33	I. C. B. M.	GT-R AT
サイドバイサイド2RR (超弩級・逆走)	3′07″60	西瓜練金術士MO.	LANCER AT

アミューズメントピア★フェスタ　山　梨
甲府市中小河原571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	6,120,300	LLL	ALL
MSHvsSF	1,810,700	K・S	ALL
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	ALL	犬GP-㊙-N	ALL

電脳空間　遊ing　山　梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャファイター3tb	1′36″98	客に「愚民」と言う 男　NGP-㊙-N	ALL カゲ
私立ジャスティス学園	6,184,900	XEN-T. T㊤	ALL 雹&ひなた

コアラッキー　静　岡
磐田市国府台7-9　☎0538-39-2390

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス (ξゾーン)	21,395,560	シルバー王女	連無し
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ヒューゴー)	3,093,300	シルバー王女	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (豪鬼)	3,180,300	ペテン師	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ケン)	2,908,000	江洋	ALL
ヴァンパイアセイバー2	1,288,700	将太	モリガン ALL
ヴァンパイアセイバー2	1,482,100	マサ	フェリシア ALL
ポケットファイター	1,353,300	としじ	ケン ALL
ポケットファイター	2,467,000	まさひろ	いぶき ALL
ポケットファイター	1,283,500	ムカサ	タバサ ALL

ゲームコンドルパートII　静　岡
静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス外伝	8,345,970	七星＝空脚GEN	フウセンウナ ギALLのみ
ブレイジングスター (ペプロス)	23,942,200	JNY摩雪描くべし TEE雅	6BOSS㊥
バーニングファイト	145,250	燃えるゼ！ 2号	3BOSS ビリー
ポケットファイター	9,999,999	スキマ埋めKP	レイレイ バグ使用
月華の剣士 (サバイバルモード)	33人斬り	プー	かえで
ストリートファイターⅢ2ndインパクト (ユリアン)	5,704,900	ま、取敢えず！	CPS-EFG 真ゴウ キ
バトライダー	7,250,170	ラス面キツー！ KIL-EES	上級マリア ラス面
怒首領蜂 (タイプC)	310,208,660	未だクリアならず JBS	2-7MAX 772S強化
私立ジャスティス学園	5,956,000	IZAM いーね〜♡	雹、ライゾウ 1cALL
侍魂	927,800	JHQ	修羅ナコルル 5:22:3

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	2,482,200	善之字元師	ALL 連付
ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	2,034,700	Y^3(連)	2-6 連付
ゼロガンナー (ナカジマ)	1,025,700	AUK-F	10面
私立ジャスティス学園	2,109,600	GSX-R	ALL 外道高校
月華の剣士 (サバイバルモード)	27人抜き	K. F	楓
月華の剣士	1,923,500	GSX-R	ALL 守夫
月華の剣士	1,757,200	GSX-R	ALL 雪
月華の剣士	1,141,600	K. F	ALL 鷲塚

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レーシングジャム (NIGHT)	2′03″660	TPL	ALL WRX・AT
レーシングジャム (初級・ジムカーナ)	42″160	穴ウメです。 たこまる	ALL　AT CIVIC
クイズウエディングラプソディ	6,599,000	AV大王たこまる＆ Ⓩに感謝！TPL	ALL 1ミス
私立ジャスティス学園	6,331,200	うはうはが○へい	ALL(連) 会長使用
月華の剣士	3,523,700	綾小路　綺羅	ALL おきな
月華の剣士 (サバイバル)	31人抜	帝王A（AB大王2世）	かえで
ウインターヒート (スピードスキー)	11″003	HIM	ロシア人
ウインターヒート (スキージャンプ)	165.09m	HIM	ロシア人
★ウインターヒート (ボブスレー)	40″99	HIM	ロシア人
★対戦とっかえだま	5,260,300	KOTさん勝負！ DKZこと定員倍損	ALL(連)同時 78　23連

タイトーINN002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	108,049,370	AXIOM-H. Y(奈)	ALL(連)
ライデンファイターズ2 (フライングレイ)	106,827,180	焼肉パワー使用 DKT-GER(ま)	ALL(連)
ライデンファイターズ2 (ミクラス)	102,397,810	AXIOM-H. Y (奈)（全然ダメ）	ALL(連) クリア2回目
ファイティング武術2nd！ (蘭芳)	2′05″31	＝WILLARD＝	ALL
ゼロガンナー (アパッチ)	1,203,900	へりせん	ALL(連) 残0
プチカラット (うでだめし、むずかしい)	2,857,520	アバ夫	200ライン クリア
プチカラット (うでだめし、ふつう)	2,510,200	永遠の浪人生ゲーマー S. K	クリア 2浪はイヤ!!
Gダライアス (ξゾーン)	33,496,130	L2A-大明神	ALL(連)
★19XX (モスキート)	19,328,900	CYCLONE-KIW♪	ALL(連) しでかした!!
ドンキーコング (マリ夫)	160,000	総ぜろい (川村尊師)	7-3限りな く本物に近い

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,633,400	AMQ	ALL
月華の剣士	1,260,700	KIM	雪
ゼロガンナー (ガンシップ)	553,100	N. B	ステージ6
アームドポリスバドライダー	6,630,540	MDK(よ)	上級コースL EVEL7
ストリートファイターIII 2ndインパクト (ユン)	5,009,700	AMQ	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	591,900	ATU	ALL
バトルガレッガ	13,032,830	MDK(よ)	ガイン・AL L
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,115,200	GTO	ALL
ウインターヒート (ショートトラック)	44″33	D. M	
ウインターヒート (スラローム)	26″47	AMQ	

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′01″96	HIR-DAN	ALL(同)付 ロウ使用
鉄拳3	1′18″00	HIR	ALL(同)付 ポール使用

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハーレーダビッドソン (スポーツスター)	4,549,970	まえしま107	ALL　AT
ハーレーダビッドソン (FXRP)	4,476,520	MSJ-T. M(欠)	ALL　AT
ハーレーダビッドソン (FAT BOY)	4,198,970	T. S	ALL
ハーレーダビッドソン (PANHEAD)	4,176,520	本家DEB	ALL　MT
ハーレーダビッドソン (WIDE GLIDE)	4,080,360	DEB2	ALL　MT
ライデンファイターズ2 (フェアリー)	99,940,940	森下純菜♡MSV (浜本加代子希望かか	JGKALL (交際希望)
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	93,371,170	橋本じょろも	ALL
私立ジャスティス学園	6,196,600	ROL、ロリー	ALL 雹＆有馬
アームドポリスバトライダー (上級)	7,020,970	★Pigsケンイチ ンコバイオハザー豚	1cラスボス 溶解液出まくり
アームドポリスバトライダー (一般)	5,222,580	みにくい眠る豚	ALL(副)

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,806,300	☆CAT'S-(石)	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (キュービィ)	1,643,800	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ・ドーマ)	1,520,700	M・CRUSH'S ーカバトット	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,603,300	加藤さんへ　んも〜 何とかしてください	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,596,500	KOF（加藤） ¥100	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,173,200	ジャスティス加藤 ¥100	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,375,400	G・CRUSH-CYA	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,946,800	G・CRUSH-いしくん	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,803,600	G・CRUSH-新生ブロン	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,474,600	G・CRUSH-ROK	ALL(連)(必)

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	6,059,700	4月からBS-2必見！ 拓	ALL 雹＆ひなた
★ストリートファイターIII 2ndインパクト (ユリアン)	8,519,000	ヅガ人	ALL(連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト (豪鬼)	8,009,200	大鶴弥安	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト (オロ)	7,013,600	L2A-GYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト (ネクロ)	6,980,200	フクロ	ALL(連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト (ダッドリー)	5,779,300	花山　薫	ALL(連)
★カプコンスポーツクラブ (総合)	1,989,300	ヅガ夫	ALL
ファインドラブ	ALL CLEAR	ただの遊び。今、本 気なのはさくらだけ	
Gダライアス (ξゾーン)	33,732,150	木之本桜ラブラブ大 作戦発動！大明神	ALL(連) 512×0
★ネオ・ボンバーマン (ノーマル)	688,150	WZH	ALL(連)(同)

TiLT堺東　大阪
堺市中瓦町2-3-12　パター阪本ビル　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	4,829,500	ガンダム星雲	雹・雷蔵 ALL
私立ジャスティス学園	1,783,600	ガンダム星雲	アキラ・岩 ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト (豪鬼)	4,290,200	雷蔵	ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト (ユン)	4,082,800	みちるちゃま	ALL

Y. Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士	1,771,600	TAK	わしずか
月華の剣士	1,666,000	EMP-N	しきょう
月華の剣士	1,301,600	FTO	雪
私立ジャスティス学園	2,079,500	H&T	エッジ＆アキラ
私立ジャスティス学園	1,965,400	TAK	ロイ＆ボーマン
ストリートファイターIII (豪鬼)	4,072,800	TAK	
戦闘エース	825,000	仁	ぼうず
ヴァンパイアセイヴァー2	1,238,560	TEN	ジェダ

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ	28,523,400	との仕様ーⓉ	ALL チームバトル
ライデンファイターズ2	104,276,490	G. S. K	ALL(連) ビーストウイング
ライデンファイターズ2	105,582,860	G. S. K	ALL(連) ライデンMk＝u
ライデンファイターズ2	102,980,020	G. S. K	ALL(連) グリフィン
ライデンファイターズ2	103,242,080	G. S. K	ALL(連) デスハーダ
ライデンファイターズ2	103,196,900	G. S. K	ALL(連) イレイザー
サムライスピリッツ	941,100	T・I	ALL 柳生
★バンバンボール	67,445,452	W. Z. H	ALL(連)
★フェリオス	1,234,600	天理剣聖 T. E. N	ALL(連) ハード

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,814,500	おバカ浪人生 JKP-D. M　翔	ALL 雹＆恭介
ビートマニア (ノーマル)	490,273	ばあにん☆らばあ[上] 茶屋町の皆様に感謝	ALL ひれそは
ビートマニア (エキスパート)	622,227	ばあにん☆目押し難 度タコスロ並み	ALL Ⓖ833
プチカラット (シングルモード)	2,241,900	R. B	ALL むずかしい
月華の剣士 (タイムアタック)	23人斬	こんなもん PON	楓
ファイティング武術2nd! (椿)	2′45″00	先手必勝、一撃必殺	ALL
モトクロスGO (上級T. T)	3′17″30	帰郷3日目 右手死ぬ　DAM	黒いの使用
ブレイジングスター	(アリュステイルム)	1,900,470	UD-O　4面

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー (コブラ)	1,231,700	竜翠王	ALL 残×0
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	41,578,780	赤　鯱	ALL(連)付 残×1
バトルガレッガ	12,538,860	SOLID-AMC(谷)	ST7ガイン 鳥260万
バトルガレッガ	10,156,080	SOLID- AMC(谷)	ST7ミヤモト
私立ジャスティス学園	4,608,200	MAB	ALL恭介＆バツ 交代なし
ストリートファイターIII 2ndインパクト (ケン)	5,648,400	津島241	ALL 3本設定
モトクロスGO！ (YZ400F)	3′16″73	QBX	ALL 上級
アルペンレーサー2 (レース)	1′37″480	ASG- 如月浪人-RIN	ハイスピード ダウンヒル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,278,500	またしても死亡 NEU	B.エンド EASY藤崎
ロジックプロ2	41,750	ナイスブラザー	ST9 L. Q179

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下＝小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,948,700	グラス・ド・ビアンド	ALL 雹・恭介
ゼロガンナー (コブラ)	1,435,000	大門	ALL 残×2
ゼロガンナー (ガンシップ)	1,206,300	大門	ALL 残×0
ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	91,554,700	はさみうち	ALL(連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト (豪鬼)	7,477,100	大鶴　弥安 (ちょっとブーム)	ALL(連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト (リュウ)	5,477,700	バトライダー終了	ALL(連)
Gダライアス (ν ゾーン)	36,651,700	Gダラはなくなり	ALL(連)
コットン2	27,094,500	コットンが生きのびま した。	ALL(連)

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート (スキージャンプ)	156.65m	全魂夢さがし探検隊	フランス
ウインターヒート (スピードスケート)	33″55	今日のメシはふりか けパスタ（20＝＝）	日本
ウインターヒート (トータル)	11,399	醤油御飯vs ふりかけパスタ	日本
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,183,500	福岡県中間市から来 たSHIC=HIR	2-6
私立ジャスティス学園	2,377,100	ARI[上]	ALL
ゼロガンナー (コブラ)	1,015,300	正一	10面
ゼロガンナー (ガンシップナカジマ)	900,500	彩京好きな	SHIC=HIR9面
飛翔鮫 (ボムなし)	1,054,030	1000万行ける？	2-4

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	4,826,800	ABE	ALL 雹＆雷蔵
ライデンファイターズ2 (ミクラス)	75,289,130	NMT8. 2i	ALL
月華の剣士	1,465,900	CIU	ALL 雪技
ウインターヒート (ショートトラック)	43″53	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	1位 ドイツ人
怒首領蜂 (タイプC)	473,839,940	がんばってます JR.	ALL レーザー強化

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	109,352,110	AXIOM- H・Y(奈)	ALL
ライデンファイターズ2 (ミクラス)	101,930,000	AXIOM- H・Y(奈)	ALL
バトライダー (ストローマン)	11,183,000	AXIOM- H・Y(奈)	ALL 上級
バトライダー (カーペット)	13,424,820	いっぱい落ちました H・M	ALL 上級
ブレイジングスター (ペプロス)	30,036,960	BMM-消火栓 ホエホエ君(消)%火	ALL
ビートマニア (ノーマル)	494,526	茶屋町のアイドル ばあにん☆[上]	ALL DJ96. 4
★ビートマニア (エキスパート)	635,173	これでも 足りんらしいです。	Ⓖ863 ALL
ゼロガンナー (エキスパート)	1,222,500	残機・残せん。	ALL ナカジマ
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	2,113,900	NAG- ＝＝7GIII	2-7ボス
セガウォータースキー (初級)	21,254	BMM-SKS	ALL ロッズマン

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトライダー	4,862,820	A. K	上級 6面まで
バトライダー (ミヤモト・カーペット・アダム)	4,164,980	ボスいつやねん by 6面	6面
私立ジャスティス学園	4,742,300	ヲマール	ALLクリア
全日本プロレスフューチャリン グバーチャ	44′27″	ダミアン山田代官	ゲーリー使用
ショックトルーパーズ (ビッグ・ママ)	24,518,300	A. K	ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト (ネクロ)	5,451,400	YAS軍02	ALL 真ゴ有
怒首領蜂 (タイプA)	100,058,800	DDI(鮫)	2-4面
プチカラット	1,601,640	LFY	(段)ノーマル
ストライカーズ1945II (震電J7W)	2,398,400	R-N中野龍三	2-8ボス
怒首領蜂 (タイプC)	46,768,530	D. S	1-6 L強化

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	5,531,600	ぽのぽの	ALL 雹＆雷蔵
ゼロガンナー（エキスパート）	1,450,200	R. S	ALL残機2 コブラ使用
月華の剣士	1,621,200	うしっさん	ALL玄武の翁 技じじい
怒首領蜂（タイプB）	215,694,720	R. S	2週目6面ボスS.強化
怒首領蜂（タイプC）	189,672,770	うしっさん	2週目6面 S.強化
侍魂（覇王丸）	941,750	R. S	ALL 修羅
コラムス'97	LV. 514	R. S	ジュエル 9999＋α
ブロップサイクル（ストーリーモード）	17,205	NASII	ALLパーフェクトクリア

ゲームセンターパスカル大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット	472,710	晴明	ストーリーモードALオパ
プチカラット	1,240,510	にうつひめ	うでだめし ふつうALL
プチカラット	2,165,320	ダーツ	うでだめしふつうAL師匠
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	3,438,200	NHK	2週ALL
対戦とっかえだま	3,957,600	ダーツ	ALL18連鎖68個
ザ・キングオブファイターズ'97	687,300	ピカチョー	やしろクリスシェルミー

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ダッドリー）	6,117,200	腱ケイレンの為50万落ち。おとこ汁	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ショーン）	5,051,700	BBC	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（豪鬼）	6,410,000	この努力も全く報われんとは…。BBC	ALL
月華の剣士（辻斬りモード）	34人斬り	さきお	ALL 楓（力）
蒼穹紅蓮隊（屠竜）	23,737,859	裏マフィアが…。JSJ	ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	87,760,660	木人形だ。デクを持って来い！爆田	ALL
バトルガレッガ	16,421,480	きをつけィ！休めィ！オナれィ!!(汁)	ALLガイン鳥直前57万
バトルガレッガ	14,636,830	解説君の前歯持って行っときました。(汁)	ALLボーンナム鳥直前56万
鉄拳3	1′11″11	気合い入ってない方がええやんけ。DNA	ALL 予？平八
侍魂	939,850	リムルルだけは許＝の大鎚で!!M-1号	ALL

ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（オプション）	7,045,800	SUR-DXP-天馬(犯)	ALL(連)付 1面7万おち
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	1,525,500	アーバン池本102号室の径　パー吉	2周目3面(連)付
サムライスピリッツ	914,000	1分1秒惜しんで家にこもるな!!S. O	ALLガルフォード羅刹
鉄拳3	1′08″08	人は彼女を家婆と呼ぶ…　CB4	ALL ポール
鉄拳3	1′17″00	人に注意しといて規約を破るな!!KEN	ALL リン
月華の剣士	25人斬り	短い足で駅までダッシュ!!　AAA	タイムアタック　楓力
レイブレーサーSD	3′15″866	1月度の来客数0人…友人無し…　あご	上級　MT T. T
D&Dタワーオブドゥーム	941,927	土日は24時間自宅ごもり　いとうくん	ALLイージーファイター
私立ジャスティス学園	3,885,200	仕事は定時で直帰り邪悪なお兄さん岡本	ALL 電＆雷蔵
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	100,221,680	以上オールドミスの実態をストーキング	ALL(連)付 12日目(犯)

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	6,096,800	KAG三厳	ALL 雹・雷蔵
私立ジャスティス学園	6,119,000	SRX-TO	ALL 雹・恭介
私立ジャスティス学園	3,186,800	SRX-TO	ALL
月華の剣士	3,604,000	KAG三厳	ALL技 翁
月華の剣士	1,627,200	KAG三厳	ALL技 あかり
月華の剣士	1,354,200	SRX-TO	ALL技 雪
月華の剣士	1,207,000	SRX-TO	ALL力 楓
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ユン）	5,299,800	SRX-TO	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（豪鬼）	5,264,000	SRX-TO　GA社はグラ～より早く	ALL
きらめきスターロード（橘さん）	ファン47,200人	シルフィードSSを出せっての　K. S	1クレALL 声優大賞

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストリートファイターⅡ（バルログ）	2,195,300	骨砕き 赤はやばめ	ALL(連)(同) 9月ver
プライマルレイジ（アルマドン）	6,631,600	G. M. C. 機械T・H(ぼ)	ALL(連)(同)
★ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	2,064,500	G. M. C. 機械T・H(ぼ)	ALL(連)
プチカラット（うでだめし）	3,978,530	機械J. O(ぼ)	ALL むずかしい
★バトライダー（上級モード）	13,875,310	G. M. C. 機械T・H(ぼ)（カスい人）	ALL 幹部×1
プライマルレイジ（タロン）	6,223,100	ウーキー機械UMA(ぼ)	ALL(連)(同)
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	540,000	G. M. C.機械T・H(ぼ)%	ALL(連)

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16ジャスコ川西店　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ	30,318,100	JKP-ACE	ALL
私立ジャスティス学園	5,976,700	受験2日前。爆死 JKP-D・M翔	ALL　P×0 50万落ち！雹・恭介
私立ジャスティス学園	2,622,200	JKP-D・M翔	ALL　22R 連付ロイ・ボーマン
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ゴウキ）	4,762,600	JKP-D・M翔	ALL　P×1 0真豪鬼ナシ
ザ・キングオブファイターズ'97	663,700	JKP-無	ALLテリー リョウアテナ
月華の剣士	1,702,700	JKP-トヨカズ	ALL 雪
月華の剣士サバイバルモード	22	JKP-トヨカズ	雪
ショックトルーパーズ	5,760,000	1面のベスト 2面でミスして終り	
バトライダー（上級）元警察官チーム	6,700,450	JKP-ACE	6面ボス

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	97,824,590	NS. 25T-T. A	1cALL
怒首領蜂（タイプC）	247,905,330	AKI・M	1c2-6 599Hit
ゼロガンナー（ガンシップ）	1,033,800	AKI・M	エキスパート10面
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	1,785,300	RDR（HRS）VTR	1c2-5
Gダライアス（οゾーン）	45,353,250	ヌルシューター MAB	1cALL 残×2
モトクロスGO！（初級）	1′34″63	BEE	400cc
モトクロスGO！（上級）	3′21″20	KMI こみつ	T・T デビル（黒）
私立ジャスティス学園	4,740,100	GO	1cALL 雹・雷蔵
月華の剣士	1,863,300	RYO-出雲良子の許嫁	1cALL 雪　技
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	5,188,000	ヴェイルサイド命 FCF	1cALL

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ペプロス）	21,627,460	VNE	6面
ショックトルーパーズ	17,737,800	VNE	1c　ALL
コットン2	14,205,400	BCG	1c　ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	92,750,740	ダニエル	1c　ALL

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士	4,908,000	あなご	ALL 玄武の翁
ブレイジングスター（ヘルハウンド）	22,626,420	LMA(か)	6面(連)
ブレイジングスター（ペプロス）	20,792,940	ふりむき命のヲタク女	ALL(連)
ハイパーオリンピックインナガノ	55″97	MLR	スノーボード Gスラローム
ハイパーオリンピックインナガノ	32″08	MLR	スピードスケート 500m
ハイパーオリンピックインナガノ	1′39″53	MLR	スピードスケート 1500
ハイパーオリンピックインナガノ	257.1m	MLR	ラージヒル
ハイパーオリンピックインナガノ	210.22m	YKI	エアリアル
ハイパーオリンピックインナガノ	37″097	MIB	リュージュ
ハイパーオリンピックインナガノ	1′22″80	MLR	Aスキー Gスラローム

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士	5,496,300	DOI	ALL(技) ノーマル1P玄武の翁
月華の剣士	2,383,600	DOI	ALL(技) ノーマル1P雪
月華の剣士	2,058,800	M・F	ALL(技) ノーマル1P斬鉄
月華の剣士	1,507,500	DOI	ALL(力) ノーマル1P楓
月華の剣士	1,468,800	AHO2	ALL(技) ノーマル1Pあかり
私立ジャスティス学園	6,833,300	坊っちゃん	ALL ジャスティス学園
私立ジャスティス学園	5,948,200	HIRO	ALL 太陽学園
私立ジャスティス学園	3,344,600	HIRO	ALL パシフィック
月華の剣士（サバイバルモード）	34人	AHO2	楓使用
月華の剣士（サバイバルモード）	25人KMO	雪使用	

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	6,228,300	鶴来屋-8号	ALL (連)(同)
月華の剣士	5,505,100	妙子は俺のモノだっつーのNBF-(局)長	ALL (同)玄武の翁
月華の剣士	35人斬	北海道は遠い・せつなさ爆発みそ汁―(よ)	サバイバルモード楓
私立ジャスティス学園	7,522,200	まだまだです…妙子のみそ汁―(よ)	ALL雹＆恭介 (連)%同
ショックトルーパーズ	28,132,800	外道HAN(ち)	ALLミルキー 残×0
★ゼロガンナー（GUN-SHIP）	1,645,500	FTC-MIY	ALL　ノーミス B×8
ブレイジングスター	26,943,830	MIY-文ちゃん♡	6面ボス
★ゲットバス	9,780g	GDS-OOT	
侍魂サムライスピリッツ	929,100	やる気＝%!! (局)(長)	ALL 柳生盤馬
怒首領蜂（タイプC）	35,474,550	SUR-RAY(犯)	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野口市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ）	1,209,800	たけだくん	ALL
ギャロップレーサー2	10′58″8	IPS-桜貴	ALL サクラローレン
ライデンファイターズ2（チェイサー）	103,644,430	M. T	ALL(連)
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	90,752,370	M. I	ALL(連)
★モンスターランド	8430G	NCP-ねこんちゃん	ALL(連)(必)
★ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	3,265,000	T. Clue-KOS	ALL(連)(必)
ストリートファイターⅢ（ネクロ）	9,999,900	ベトナム人	ALL(連) 永久パターン使用

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

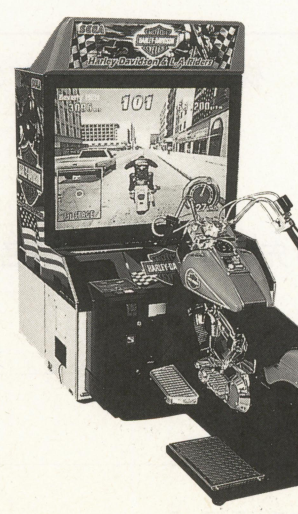
タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス2（ノーマル）	999,900	Y. O	ライン レベル＝
バトルガレッガ	13,595,180	KEI	ALL ゴールデンバッド
ウインターヒート（スピードスキー）	11″346	ウインター娘	イギリス人
ウインターヒート（スキージャンプ）	138.20m	ウインター中年	ドイツ人
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″36	ISO	ドイツ人
ウインターヒート（ショートトラック）	45″10	ウインターじじい	イギリス人
ウインターヒート（スラローム）	28″48	ウインター赤ちゃん	日本人
ウインターヒート（ボブスレー）	42″81	ウインター少年	日本人
ウインターヒート（スピードスケート）	34″48	K. T	ドイツ人
ウインターヒート（クロスカントリー）	5′05″00	ウインターばーちゃん	イギリス人

サンゲーム岡山　岡山
岡山市中央町3-8　☎086-231-4051

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	8,567,400	ひなたの声にメロメロ	ALL
月華の剣士（タイムアタック）	29人斬	JOY	楓
★ロストワールド（NEWバージョン）	8,461,100	KOH	ALL(連)(必) 残ZENNY51万
ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	1,882,500	クリアできましぇん	2周目6面(連)
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	1,941,700	ZZZ	2周目6面(連)
バトルガレッガ（ガイン）	15,406,200	TAK	ALL
天地を喰らう（劉備）	5,568,100	S氏	ALL(連)
天地を喰らう（趙雲）	5,610,800	金仙丹だせよオラ S氏	ALL(連)

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（スレイブ）	107,123,370	(へ)るダイバーズXX	ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	104,612,730	(へ)るダイバーズXX	ALL
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（豪鬼）	8,180,900	★一暗黒くん	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	5,882,100	仗助	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（Tal52）	1,932,900	AMT-QSD-PPP	2-7
コットン2	21,312,400	S. H	ALL
ショックトルーパーズ（ロンリーモード）	27,567,300	外道HAN(ち)	ALL 来店記念
バトルガレッガ	15,960,490	UNK	ALL 来店記念　ボーンナム
ゼロガンナー（アパッチ改）	1,211,300	(ぱ)（何年ぶり？）	ALL 来店記念
怒首領蜂（タイプA）	478,323,990	LAOS-長田仙人	ALL 来店記念



「アームドポリス バトライダー」ご購入のお客様へ

製品ROM無償交換のお知らせ

株式会社エイティング　株式会社ライジング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2

平素は当社製品の販売に格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、ご購入いただきました当社シュティングゲーム「アームドポリス バトライダー」の基板におきまして、特定の遊び方をすることでプレイ時間が長くなる場合があることが、確認されております。
つきましては市場における製品統一の為、全数を下記手続きにおきまして新ROMと旧ROMを無償にて交換させていただきますのでお申し込みの程宜しくお願い申し上げます。

記

対象基板	「アームドポリス バトライダー」基板（日本国内向けのみ対象）
対象部品	EP-ROM ※貴社にて簡単にお取り替えいただけます。
対象期間	1998年4月30日迄
申込方法	下記申込用紙に必要事項を全て記入の上、FAXにてお申し込み下さい。
申込先FAX	株式会社エイティング　FAX 03-5711-8180
お問い合わせ	株式会社エイティング　TEL 03-5711-8195 ※月曜～金曜（祝日除く）AM10:00～PM5:00 にて受け付けております。

※注意及びお願い
基板管理番号を必ず申込用紙に記入して下さい。基板管理番号は基板の中央付近の半導体に貼ってある8INGロゴ入りシールに記入されているAから始まる5桁の番号です。

今回対象の基板管理番号　A06300 ～ A12825(A07001 ～ A10000は除く)

（見本） A10532 ←ここに書かれている番号を必ず記入して下さい。

お手数ですが、何卒宜しくお願い申し上げます。

株式会社エイティング　行き　　FAX 03-5711-8180

バトライダーROM交換　申込書

申込日　　年　　月　　日

お届け先名（貴社名／店舗名）:　　　　ご担当者名:

ご住所: 〒

TEL:　　　　FAX:

基板管理番号:A　　　　※必ず記入して下さい。

誌面からコピーしてお使い下さい。

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備　考	店　名
リーグマン	32,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ムーンパトロール	30,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スペランカー	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロードランナーIII魔人の復活	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロードランナーIV帝国からの脱出	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スパルタンX	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ボンバーマンワールド	15,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
R-TYPE II	14,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
10ヤードファイト	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ジッピーレース	10,000円	'83年	レース	有	有		カナヤ商会
妖獣伝	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

アトラス

ポラックス	15,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

エイブル

バルバルーリの伝説	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

カネコ

富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

私立ジャスティス学園	165,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック	98,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 55,000円	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	82,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 62,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドーオーバーミスタラ	55,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 28,000円	ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs.ストリートファイター	48,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 28,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2アルファ	40,000円	'96年	対戦格闘	有	無		ファンタジークラブ
チキチキボーイズ	30,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
天地を喰らう	30,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
エリア 88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
虎への道	19,000円	'87年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ナイツ オブ ザ ラウンド	18,000円	'92年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
戦場の狼II	17,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
キング オブ ドラゴンズ	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ナイツ オブ ザ ラウンド	14,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
マッスルボマー	14,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
必殺無頼拳	13,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
ストリートファイターZERO2アルファ	12,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアハンター	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	4,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ

コナミ

グラディウスII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーコントラ	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	-12V必要	カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
ダブルドリブル	20,000円	'86年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
出たなツインビー	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヘクシオン	15,000円	'92年	パズル	有	有		カナヤ商会
トライゴン	14,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ロードファイター	12,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
スーパーバスケットボール	8,000円	'84年	バスケットボール	有	有		カナヤ商会
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	28,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	20,000円	'95年	シューティング	有	有		メッセサンオー

セガ

バーチャファイター3	140,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
コットン2	75,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ムーンウォーカー	28,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
オーライル	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カルテットII	20,000円	'86年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダークエッジ	14,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
バンクパニック	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
イチダントアール	4,000円	'94年	バラエティ	有	有		メッセサンオー
タントアール	3,000円	'93年	バラエティ	有	有		メッセサンオー
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セタ

メタフォックス	17,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

タイトー

Gダライアス Ver.2	62,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ぺんぺろぺえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
影の伝説	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
レイフォース	15,000円		シューティング	有	有		レクトロン
奇々怪界	15,000円	'86年	アクション	有	有		レクトロン
バトルレーン VOL.5	12,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
草野球	12,000円	'85年	野球	有	有		カナヤ商会
Drトッペル探検隊	10,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エンパイアシティ 1931	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ギガンデス	10,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ピット&ラン	8,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会

データイースト

ウルフファング	40,000円	'91年	シューティング	有			カナヤ商会
エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ウエスタンエクスプレス	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャプテンシルバー	30,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーバーガータイム	28,000円	'90年	アクション	有			カナヤ商会
ファイティングファンタジー	28,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
空牙	28,000円	'89年	シューティング	有			カナヤ商会
イエローキャブ	27,000円	'84年	アクション	有			カナヤ商会
ダーウィン4078	27,000円	'86年	シューティング	有			カナヤ商会
ヘビーバレル	25,000円	'87年	シューティング	有		PCBのみ	カナヤ商会
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ジェネシス	18,000円	'83年	アクション	無			カナヤ商会
臥竜列伝	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
強行突破	15,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
空手道	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	12,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
スーパーリアルダーウィン	10,000円	'87年	シューティング	有			カナヤ商会
ヘビースマッシュ	10,000円	'93年	スポーツ	有	有		メッセサンオー
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有			カナヤ商会
魔境戦士	10,000円	'87年	シューティング	有		PCBのみ	カナヤ商会
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノス

西遊降魔録	15,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン

テクモ

アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳2 Ver.B	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
未来忍者	32,000円	'88年	アクション	有	有		メッセサンオー
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	15,000円	'97年	クイズ	有	有	新品	トライ
コズモギャング ザ ビデオ	12,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ティンクルピット	8,000円	'94年	アクション	有	有		メッセサンオー
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	アクション	有	有		メッセサンオー
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
熱闘!激闘!クイズ島	2,000円	'93年	クイズ	有	有		トライ

日本物産

戦えビッグファイターズ	25,000円	'90年	シューティング	有	有	新品	レクトロン

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

UPL

バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ユニバーサル

Mr.Do's ワルルドライド	38,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
Mr.Do vs ユニコーン	30,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

ライジング

バトルガレッガ	42,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667

■メッセサンオー：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453

■ファンタジークラブ：〒326-0845　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926

■ソフトショップ★マリオ：〒390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536

■カナヤ商会：〒532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272

■レクトロン：〒578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　☎06-747-2028

皆様に親しまれて16年! 16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
エアーデュエル	10K
ジッピーレース	5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各18K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各15K
ムーンパトロール	15K
銀河帝国の逆襲	15K

SNK

サイコソルジャー	48K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆

MV-1用
カセット各種 0.5k~ 各種

カプコン

ソンソン	15K
エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	15K
ひげ丸	15K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	2K
バツグン	15K
ヴィマナ	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

コナミ

グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	20K
〃 〃 Ⅲ	25K
RF-2　(電源H付)	30K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
ツタンカーム	12K
ハイパーオリンピック	8K
フロッガー，とおる君	各12K
サーカスチャーリー	8K
ローラーゲームズ	8K
A-JAX	15K
パロディウス	2K
出たなツインビー	2K
GX ROMボード格安0.5K~	

ジャレコ

プラスアルファ	28K
ッドランド	15K
ポップフレーマー	12K

スーチーパイⅡ・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
・エンゼルキッス(ROM)各1K
メガシステムマザー　格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
大相撲	5K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
デスブレイド	5K
ドラゴン忍者，Fファンタジー	7K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
スーパーバーガータイム	10K

セガ

アッポー、ロボレス	各12K
ファンタジーゾーン	15K
ミスターバイキング	28K
ヘビーメタル	28K
ごんべーのアイムソーリー	28K
カルテット 2 16A	15K
シャドーダンサー，しのび	各5K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン S24	10K
テトリス、コラムス	各3K
ラフレシア，ガルディア	各25K
ピタゴラスの謎 S付	10K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)	各5K
モンスターランド	15K

デュアルボード　各種
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、侍、他、
価格等は、情報FAX(下記)を!

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
バイオアタック	35K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探険隊	5K
奇々怪界	5K
べんべろべー	15K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙，フリップル	各3K
パズニック	3K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K

ザ、ピット	10K
飛翔鮫(F. SHARK)	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	5K
ヴォルフィード，バラメデス	各3K
レイメイズ、女三四郎	各15K
フォーティ ラブ	5K
グレートソードマン	15K
グリッドシーカー	15K
エレベーターアクション	5K
フロントライン	5K
リングレイジ	5K
フィールドゴール	68K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種
(送料別、税込)
スペースインベーダーT 80K
スペースチェーサー 120K

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
がんばれギンくん	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	12K
ガズラー	18K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	5K
西遊降魔ろく	3K

ニチブツ

テラクレスタ(FM音源版)	5K
五目ならべ(連珠)	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	8K
クレージークライマー(c)	18K
レジオン、アマテラス	各8K
フリスキートム	98K

UPL

シュトラール	5K
ムスタング	5K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ，バンダイク	各5K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	38K
ミスターDO 雪だるま	18K
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャック	15K
スナップジャック	28K

ナムコ

ナムコクラッシックVol1	12K
〃 〃 Vol2	28K
アサルト パネル付	25K
ネビュラスレイ	18K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
未来忍者	35K
ドラゴンバスター	18K
グロブダー	25K
子育てQマイエンゼル	2K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	25K
コズモギャングビデオ	8K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	48K
イシターの復活	48K
フォゾン	38K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
ニューマンアスレチック	10K
スーパーパックマン	25K
ゼビウス、ディグダグ	各5K
ギャラガ	3K
パックギャル(ミスパック)	8K
パックマン(c)	5K
ハングリーマン	8K
ポパイパックマン	8K
タンクバタリアン (c)	8K
SI ROMキット	各5K

デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

-珍品・逸品- その他

クラッシュローラー	12K
エクイテス	28K
タイタン	25K
ナンバークラッシュ	25K
サファリーラリー	80K
タイムアタッカ(ブロック)	15K
ジャンピューター	8K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング (c)	12K
センティピード	38K
タイムトンネル	58K
バンバンカー	18k

サーカス(風船割り)	80K
ゾディアック(オルカ)	18K
ボレンチ	28K
ヤマト、ジャンプバグ	各15K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
リバーパトロール(c)	18K
フェニックス	10K
ブラックホール	15K
レッドUFO	15K
ストリーキング	15K
激走(イースタンCO.	18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌紀団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，　華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルⅤ 3K，

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXT. DA付	58K	◎
忍者ウォーリアズ(3画面)	88K	◎
サンダーブレード (a)	8K	
アフターバーナー Ⅱ (a)	8K	
ギャラクシーフォースⅡ (a)	20K	◎
ラッドモビール or ラッドラリー	10K	
ハイパークラッシュ コナミ	28K	
サイバースレッド V21(a)	20K	
スターブレード V21(a)	18K	
エアーコンバット V21(a)	18K	
ソルバルウ V21(a)	18K	
ギャラクティックストーム	28K	◎
ナイトストライカー	38K	◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本) 2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA.コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

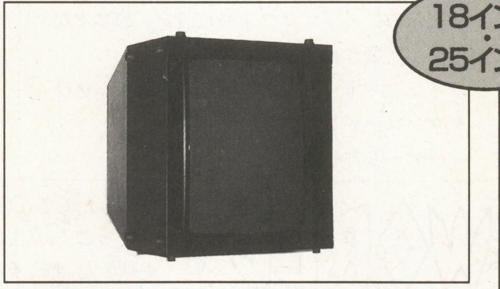
定休日　日曜日　(祭日は営業)
電話受付　午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

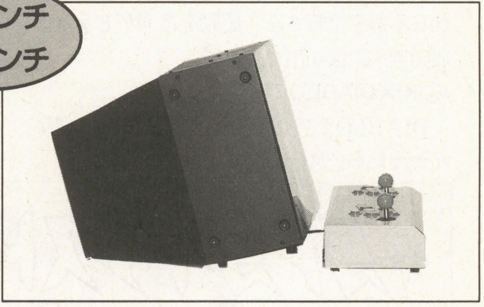
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000 (税・送料別)



18インチ・25インチ



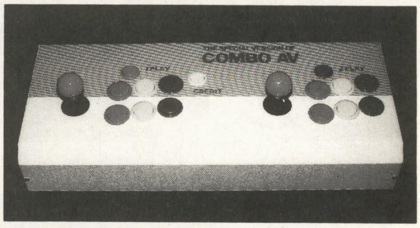
25インチもあります　中古価格¥58,000 (税・送料別)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

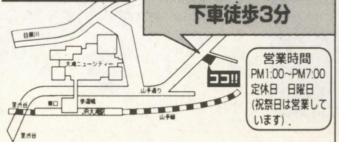
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(024)545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは。読者のみなさん，いかがお過ごしでしょうか？寒かった冬も，や〜っと終わり。今年の冬はインフルエンザが大流行してしまいましたが，皆さんは大丈夫でしたか？よ〜こちゃんはインフルエンザではないけど，おもいっきりカゼひいちゃいました。早くカゼを直してスキーに行きたい…。皆さんも健康には注意しましょうね!!

それでは，今月もSPSスピリッツ元気にいってみよぉ〜!!

AOKI x AOKI

まぁぁだウェアが安くなってない！いい加減安くしろって感じ！だからAOKIはスキーウェアでボードやってる(泣)。この前スキーに行ったとき，新雪でかなりゲレンデのコンディション良かったんだよね。んでもって調子に乗ってショートスキーでダイナミックジャンプしたら板の先っちょが新雪にザックリはまってビターン!!!…… 死にそうになったぜ。(涙)

その数日後，ナイターに行って(超アイスバーン）またジャンプやったら空中でバランスくずして……あー，もうこの先話せません；俺ってカワイソーじゃんって自分で思うほどの落下状態だった……。

しっかし長野オリンピックのハーフパイプ，日本勢おしかったねー。スピードスケート清水宏保選手，モーグルの里谷多英選手，その他日本選手の皆さん！感動をありがとうっ!!! 原田選手，涙が出たぜ!!

AOKI×DIABLO 2

DIABLO 2の情報を君は知ってるか?!なんか凄いぞ！AOKI楽しみっ！

怒首領蜂6月発売予定

怒首領蜂は98年6月発売予定になりました!!! 前作を凌ぐ最高クオリティーッ!!　サウンド・演出ともに，よりダイナミックに!!! お楽しみにっ!!!

詳細・進行状況はSPSホームページでご確認ください。

バトル棋太平

SPSホームページにてバトル棋太平Ver1.0を無料ダウンロードで配布中!!!バトル棋太平βバージョンテスターの皆さん，Ver1.0 UPまでのバグ報告やご意見有難うございました。バトル棋太平は，これからもドンドンバージョンUPして行きますのでよろしくお願いします。『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』・『待合室』・『対局観戦』・『掲示板』・『プロフィール設定』の多才な機能が搭載されてます!!!

インターネット通信が可能であれば，ぜひダウンロードしてくださいっ!!!

バナー広告も追加になりましたっ!!!

よ〜こちゃんのひとりごと

2〜3か月くらい前かな？ＳＰＳイラストワールドで『上手くベタを塗る方法を知ってる方，教えてください…』っていう質問をしたの，覚えてますか？この質問にたくさんのご意見を頂きました。みなさん，ご協力ありがとう〜!!中にはね，私も知りた〜いという，ご意見もあったりして。さて，問題の『上手くベタを塗る方法』を簡単にまとめてみました。

・外側から塗る。細かい部分や，線にそったところから丁寧に，はみ出さないように塗る。

・ むずかしいところからゆっくりと，それができたら一気に真ん中の残った部分を塗る。

(真ん中の広いところは，太いペンや筆に変えるとより効果的)

・ ベタを塗るときは，墨やインクよりも筆ペンを使ったほうがらくちん。

・ 他にはこんなご意見も…ベタがなくても絵は描ける！（ベタは高度なテクなんです。僕も上手く描けません）　etc…

う〜ん，みなさん『ベタ』を塗る時はかなり苦労してるっていうことがよ〜く分かりました。ちょっとは参考になったかな？

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストありがとね!!
す〜っごく，久しぶりにホームページのイラストワールドを更新したので，そっちのほうも覗いてみてね。

By よ〜こちゃん



◀東京都　P・N くるくるちょぴん
早くあし早く，ほんわか春気分。早く春が来るといいね!!



◀熊本県　P・N 香菜薫
そっか、薫さんて熊本だもんね。初めてのスキー、上手くできたの？



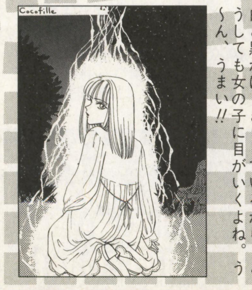
◀北海道　P・N 月代銀猫
オリジナル大歓迎よ!!銀猫さんが目標を達成できるかどうか、見守らせて頂きます。



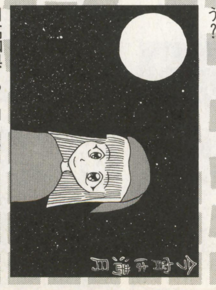
◀東京都　P・N 横浜いれぶん
これは、しをん様へお詫びのハガキですって…。



◀鹿児島県　P・N 非道姫武羅
こ、こ、こわい…。これを見てしまったあなた、きっと今晩夢に出てくるでしょう…。な〜んてね。



◀高知県　P・N Cocofille
白と黒がはっきりしているから、どうしても女の子に目がいくよね。う〜ん、うまい!!



◀東京都　P・N 正木柾
満点の星空。こんな夜、ウィッチ様は何を想って空を眺めるのでしょう？



◀神奈川県　P・N 和々草
このイラスト、メチャメチャ凝ってます。裏まで一生懸命書いてくれたのね。



◀宮崎県　P・N 中原シロウ
まわりの豪快さといい、顔の表情といい、とってもグーです。カッコイイ顔してるしね!!



◆東京都　P・N 那飛鳥秀之(初)
SPSのために豪華な企画を立ててくれたのね。ありがとう、そしてこれからもよろしく!!

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

どーもどーもどーも！秋浜です。何だか日を追うごとに馴れ馴れしくなっていますね。それはさて置き，今年も残すところあと10か月足らずになってしまいました。今年も色々なことがありましたね。みなさんはどんな事件や出来事が心に残っていますか？

…この調子で書いていくと，去年末の原稿の流用かと思われそうなのでこの辺で。今回は色んな情報盛りだくさんで行きますよ。いやホント。ビバ・エルニーニョ!!では行きましょう（ここは本当に先月の流用）。

PC版ロックマンX4登場！

…このタイトルを見ると個人的に去年の夏を思い出す…ＰＳの前に４時間座って延々写真を撮り続けた日々を…と，余計な感傷(?)に浸っている場合ではないですね。昨年10周年を迎えたロックマンがまたもやＰＣに登場します。昨年夏にＰＳとＳＳで登場した『ロックマンＸ４』。スリリングなアクションがあなたのＰＣでも展開されます。

勿論あの緊張感はそのまま体験していただけますから，今から覚悟していてくださいね(何を？)発売日など詳細はまだ未定ですが，期待のこのタイトル，要チェックの1本です。

さて，最近ＰＣユーザーから『バイオ２は移植されるんですか？』という御質問を受けるんですけど，さてさてどうなんでしょうねえ。まぁ，みなさんの声はきっと届くでしょうと私は信じていますけど（やけに他人事のような発言だな）。

実際のところなにも決まってないんですよ。ユーザーの方の貴重なご意見，ぜひ聞かせてくださいね！

春だ！イベントだ!!TGS!!!

またこの季節がやって参りました。そうです！東京ゲームショウがまたまたやって来ます！3/21,22に幕張メッセで行なわれるこのイベントに勿論我々カプコンも出展致します。

今回はアーケードでお馴染みのタイトルも出て来ます。まずは『ヴァンパイア セイヴァー』。セガサターン用はあの４Ｍ拡張ＲＡＭ専用。驚異のロード時間にまた驚け！というよりロード時間はありません(断言)。いや，本当にそう言いたいくらいの速さですよ。ＳＳ版では，セイヴァー２に登場した３キャラも使用できるのでまさしく夢の対決！という感じですね。

一方のＰＳでは『ポケットファイター』がお目見え。見て楽しくやったらもっと楽しい，かわいいキャラたちのひと味違う対戦格闘をぜひお楽しみください。どちらも期待の作品です。

勿論その他にも新作ゲームがプレイできるまたとないチャンスですので，ぜひともカプコンブースへお立ち寄りください。待ってま～す！

『はまぁの部屋』，なんですけど

この時間はまたもや予定を変更してニュースをお送りします。

好評だったラジオドラマ『バイオハザード』がドラマＣＤとなって登場致しました。2/21発売の『運命のラクーンシティvol.１』はラジオではオンエアできなかった戦慄のエピソードも収録された無修正完全版。シナリオを担当したのは，あの『バイオハザード２』も担当したフラグシップ。

3/21,4/22には第２弾，第３弾も発売予定。そしてなんと！全３作を購入された方には，限定オリジナルリングが当たるチャンス!!ゲームに優るとも劣らない恐怖をぜひ味わってください。というわけでニュースでした。

さて，この号が出る頃にはとっくの昔にオリンピックは終わっているわけなんですが（アルペン競技が延びたりして…)，ジャンプの原田選手は格好良かったですね。私は個人的に大好きです。何と言っても，『勝って泣いた』彼の姿が最高に良かったです。ああいう感動って，どんなことにでもあると思うんですよね。最近。

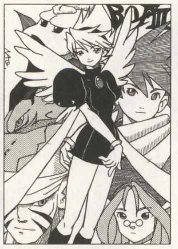
ゲームでもなんでも，真剣に取り組んでいれば難しいことだってあると思うし，外野の無責任なヤジに腹を立てることもあるだろうし…でも，大きな喜びもまた，そこにあると思います。それを大切にしていきたいですね。スペースの都合で上手くまとまりませんでしたが今月はこの辺で。また来月。(ここも先月の流用…)

イラストギャラリー

今回は最近の物から懐かしすぎる物までよりどりみどり。こういうごった煮的な選び方もあるかな，なんて思いますけどね。お色気系イラスト特集とか，オールギャグ特集なんてのも考えていますんで，ぜひ奮って応募してください。もっとも，その特集に掲載されても何にも出ないんですけど…ってのはかわいそうなんで，考えておきますね。



◀神奈川県・ヌタR
いやいや，『ホレた』まで言われちゃねぇ。言われたところでどうにもなんないのが悲しいところ…かな!?



◀大阪府・NAO
全然OKですよ（何の話!?）。噛めば噛むほど味が出るのがこういうゲームの良いところ。たっぷり味わってくださいね。



◀東京都・極悪魔人みどひ
サターン版セイヴァーもよろしくノってことで。最近はフェリシアに加えてアナカリスにも夢中な秋浜です（…夢中!?）。

▶東京都・比呂
…私も（笑）。本当に誰か教えてください。放っておいても夜は勝手に強くなるんですけどねぇ。



▶高知県・Cocofille
わーいわーい!!（完全に周囲を置き去りにして興奮）いいのか秋浜!? 完全に翻弄されているぞ!いいけど（笑）。



▶愛知県・ストロバヤ
ジャックかと思いきや…ガンスモーク!!いや懐かしい。たまにはこういうのも良いものですね。さあ次は魔界村が戦場の狼か!!



インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

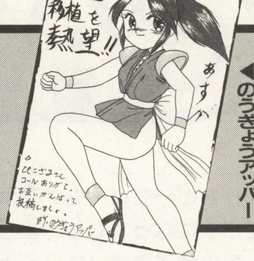
大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE



◀のうぎょうアッパー

竹崎 春だ！ 今まで受験で苦しんでいた人は，いよいよゲーム解禁だぁっ!!

奈美 みなさん，こんにちは。けうもコーヒー牛乳がウマい，ゲーマー奈美です。

竹崎 キミは心も姿も『街』のトリコになってるな～。会社の中でコート着ちゃって…。

奈美 ううっ，ヤバキチ…。

竹崎 さて，おたく刑事・奈美はおいといて，ベーセガのほう，いってみますか！

奈美 いよいよ4月4日の発売日までひと月を切った『サクラ大戦2』の続報です！

竹崎 『サクラ大戦2』の初回特典版に関する詳細が，ついに決まったぜ～い!!

奈美 初回特典版は，豪華装丁の特別パッケージに加えて，設定資料などを追加した豪華取扱説明書，初回版オリジナルデザインのCDレーベルになりまーす！

竹崎 今回は，限定版という形ではなく，発売日に店頭に並ぶソフトは全てこの初回特典版になりますので，ご心配なく。

奈美 初回版は，十分な数を用意してますが，売り切れることも予想されますので…。

竹崎 どうしてもという方は，予約するか発売日に購入してちょーだいね！

奈美 気になるお値段は，3枚組で6,800円。初回特典版も再販も，同じ値段です。うーむ，じゃあ2種類とも買うか，時間差攻撃で…。

竹崎 買わんでよろしい。だったら，他のソフトを買ったほうがいいでしょ。この春もソフトがいろいろ発売されるんだから。

奈美 3月5日にマルチコントローラーでアナログ対応＆XBANDで通信対戦可能な『セガワールドワイドサッカー'98』が出るでしょ。それから…。

竹崎 3月19日には，プレイヤーがひとりの選手になりきれるモードもついた『グレイテストナイン'98』が発売だねぇ。

奈美 同じく3月19日に，待望のパソコン版からの移植『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』も出ますよ。わーい！

竹崎 3月26日には，これまた待望の『THE HOUSE OF THE DEAD』が……うーん，ラインナップだけ並べても読んでてつまんなくない？

奈美 つまんないですかねぇ。じゃあ，どうします？ サタコレの話とかします。

竹崎 それ，この前やったからダメだよーん(笑)！ それはそうと，今度，3月21日・22日に，幕張メッセで「東京ゲームショウ」があるじゃん。遊びに来てね，みんな。

奈美 当然，休日出勤しないといけないですね…？

竹崎 イベントに休出は当たり前じゃないか。どうせなら，前向きに楽しくやろうぜっ!! 僕は，今回もセガブースのステージを何か担当すると思うし，とにかく元気いっぱいでやってやるぜい！…ぜいぜい。

奈美 ゼーゼー言ってるんじゃ，元気じゃありません。歳(トシ)なんじゃないですか。

竹崎 あうあう。(沈黙5秒)…おりゃあっ！ とうりゃあああっ!!…セガサターン，シロ!!(叫)

奈美 竹崎さん……見苦しいです。

竹崎 さあさあさあっ！ 財布のさみしいキミにさらに財布をさみしくする朗報だ！

奈美 ……。

竹崎 ……。(目で合図)

奈美 1月29日に発売になりました『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』の完全ノベライズ化が実現！

竹崎 CD4枚組にもわたる壮大な物語を完全収録！

奈美 さらに巻末には，世界観解説や世界史年表もついてます！

竹崎 著者は，ファンタジー小説などで知られる高井信さんだよ。

奈美 小説「パンツァードラグーン アゼル」は税別952円で扶桑社より，絶賛発売中でーす！

竹崎 ゲームの『AZEL』もすっごい高く評価されてますから，まだ遊んでないキミはレッツ・チャレンジだっ!!

奈美 前作『パンツァードラグーン ツヴァイ』のデータがあると『AZEL』プレイ中に，いろいろと良いコトがあったりするのです！

竹崎 というところで，今月も残り少なくなってきたね。

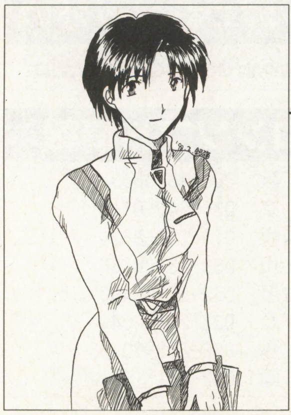
奈美 『AZEL』の小説でも読んで，読書の秋を満喫しようかな。

竹崎 秋……。ふう。

奈美 ああっ，のーみそヤバキチ…。

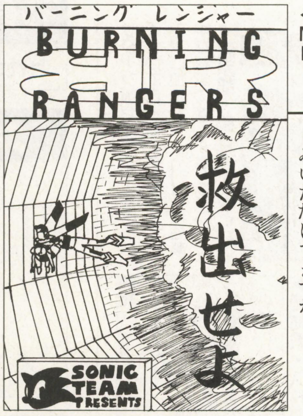
竹崎 その『ヤバキチ』っての，使用禁止!! では読者諸君，また，来月会おう！ チャオ！

奈美 なんですか，そのチャオってのは……。



◀月代銀猫

もちろんマヤさんもスキ♥表側のレイも可愛いデスね



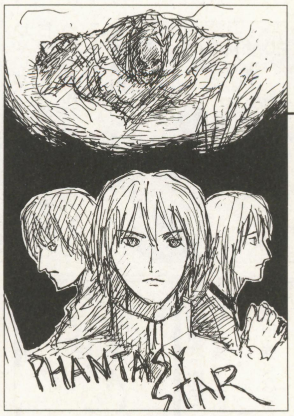
◀MF2

『バーニング レンジャー』お楽しみいただけてますか?



◀特異点

これは，エヴァの「霧島マナ」ちゃんかな???



◀中原シロウ

『ファンタシースター』の発売日も近づいてきましたね

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

イヌの醍醐味は，いつも困った顔をしているところです。「目の前に晩ごはんが運ばれてきた」などの二，三の特別な（思わずニコニコしてしまうような）とき以外は，ちょっと困った顔をしてるのがイヌの基本です。かわいいね。仲良くしましょう。イヌをいじめてるうつけ者を見かけたらボコボコに退治してやってください。

ところで，CD「ツイパラ5th.Anniversary」の豪華特典つき初回プレス分は品切れ必至。店頭で見かけたら即ゲットをおすすめします。マジで。

虹色の青春forever班からのお知らせ

「ときめきメモリアル」CDの最新シリーズ「虹色の青春forever」が発売されて大変好評です。ありがとうございます。またご存知ない方に，ファンの人たちの声の中から多数意見をとりあげてご紹介しましょう。

1．『虹野さん・みのりちゃん視点のドラマなのがいい』

そうです。ゲームではプレーヤーの視点でとらえていたできごとを，逆に女の子からの視点で描いているのが最大の特徴です。「あのとき彼女はどんな気持ちだったのか」，「プレーヤーが見ていないところでは彼女たちは何を考え，どんなことを話していたのか」，そんな疑問に答えていきます。ちょっとしたことでお互いの気持ちが接近したり，すれ違ったりする，そんな身近かな恋愛の状況を，虹野さんたち「虹色」キャラが体験。このドラマでは，彼女たちがよりリアルに感じられるようです。

2．『CD EXTRAで絵が見れてうれしい』

ジャケットやブックレットだけでなく，コンピュータの画面でも虹野さんたちのイラストを見ることができます。パソコンを持ってない人にはちょっと申し訳ない気もしますが，CD EXTRAに収録のおまけビジュアルが評判のようです。

てな具合の「虹色の青春forever」。ほかにもいろんな意見をいただいてますが，今回はこの辺で。あ，あと「クイズ・ベラノッテ」も人気ですが，それは次のコーナーで。

BURN-UP EXCESS班からのお知らせ

とにかく「ブチキレてる」とか「ブッ飛んでる」とか「やってますねえ」とか，「ヤリ過ぎ」ぶりがスゲく評判の「BURN-UP　EXCESS plus」（わかったからアンケートハガキは冷静に描いてくれえ面白すぎるから）。

3月4日に発売された「FILE 3：誘拐のオキテ」は特に「いっちゃってる」傑作です。内容を知ってる私でも，ON AIRを聴いて思わず笑ってしまいました。これでまたアンケートハガキが加熱するのは必至，と今から想像してニヤけてしまいます私。

初めての人でも「FILE 3」から聴いてもOKよん。ジャケット見て，お好きなのからどうぞ。

QUIZベラノッテ班からのお知らせ

さて，すでにCDを購入した人たちのあいだで話題騒然の新企画「QUIZベラノッテ」は，ゲームでもおなじみの「着せ替え虹野さん」のプレゼントクイズ版。毎回出されるヒントを手がかりに，プティック「ベラノッテ」店長のおすすめコーディネートを絞り込んでいくクイズです。

vol.1のヒントだけで正解するのは至難のワザ（147分の1）…と思ってましたが，なんと1名だけ正解者がいらっしゃいました！どこのどなたかはナイショですが，例の賞品（ウェディング虹野さんテレカ）が大当たりです。

しかし，あと499名様に当選のチャンスは残されてます。先日発売された「虹色の青春forever vol.2」には第2のヒントが！今からでも遅くはない。クイズ・ベラノッテに参加してウェディング虹野さんをGETしよう！

コナミの眞相

超豪華な記念盤CD「TBP5th」収録中に怪音響くとの噂

3/4日に晴れて発売されたばかりの「ツインビーPARADISE 5th.アニバーサリー」だが，収録中に怪音が聴こえるものが含まれているという不穏な噂が立ち始めた。

怪音が聴こえるもののうち，現在判明しているのはツインビーが歌う曲などの計2曲だ。また，曲目にはないのに，もの悲しくも懐かしい曲が秘かに流れるという怪情報も出回っており，パステルをはじめとする各出演者たちも驚きを隠せないようだ。

現在どのような怪音が含まれているのかコナ眞編集部でも追跡調査中であるが，ぜひ読者諸君からも，情報を寄せて頂きたい。せっかくブックレットに各出演者やスタッフからのイラストやコメントが満載してあり，さらには初回特典としてオリジナルセルボックスや，おまけCDがついている超豪華な記念盤CDだが今後の動向からも目が離せないようだ。

〈1行情報〉 矩形波倶楽部レコーディングを開始との情報あり！

〈1行情報〉 長沢ゆりか3/14原宿ルイードにてライブ！

Nazo2 鈴木のお話

詩織ちゃんがですねエ～，「この頃，少し“せつなさ”を歌ってみたい気持ちなんです……」という話を聞きつけまして，そこはやはり「せつなさ」担当の私“Nazo 2 鈴木”が登場させて頂いたわけです。「ちょっとドッキリ」がテーマになっていますので良くも悪くもドッキリを感じてもらえたんじゃないかと思います。

「もう一度キスしよう」はサンプラザ中野さんの詞なのですが，これはもう～……打ち合わせはだいたい朝4時～6時って感じでして……いわゆるミュージシャン時間というかアーティスト時間というか……勿論，就寝前なんですが（笑）。。。

けっこう録音当日までディスカッションしていただきまして中野さんの真摯な姿勢にいたく感銘を受けましたボクでした。

“爆風スランプ”サンのCDも皆さん，聴きましょう！

「夢を抱きしめていて」も，素敵なバラードになりましたので春の甘酸っぱさを感じて頂けるものと確信しています。

さあみんな“ほんのり泣きたい時”は，ぜひっ！藤崎のシングルを聴いてくれっ！

もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて／藤崎詩織

発売日：1998年3月4日
品　番：KIDA7641（LM050）
税込定価：￥1.020
初回特典：オリジナル ポケット・カード

1．もう一度キスしよう
作詞：サンプラザ中野
作曲・編曲：西脇辰弥

2．夢を抱きしめていて
作詞：及川眠子
作曲：M Rie
編曲：根岸貴幸

3．もう一度キスしよう（karaoke）

TG ステーション

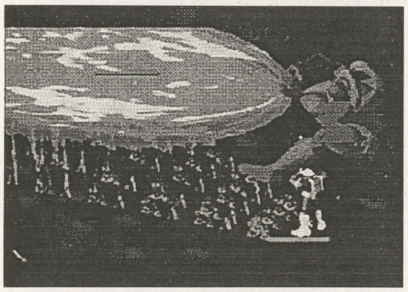
バトルアスリーテス大運動会　1998年3月13日発売予定

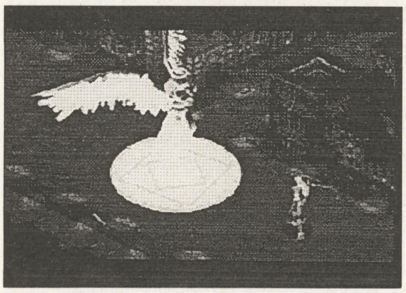
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

WARLOCKS

3月27日
発売予定



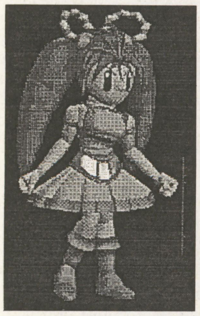
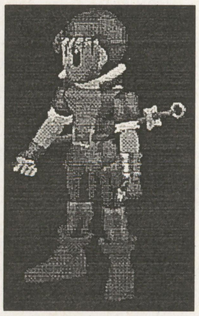




ゲームストーリー：宇宙海賊によって荒らされ，荒廃の一途をたどるある惑星……。その星で繰り広げられる惑星の存亡をめぐる戦い。荒廃した惑星には“洗水機”がなければ水を飲むことすら許されていない。一介の傭兵“白狼”グレッグ・アーム，その妹エミリーはある貧農の村がやっとの思いで手に入れた“浄水機”を街から護送してくるという仕事を請け負う。すべてはここから始まった。浄水機をめぐって行なわれた戦闘をきっかけに次々と巻き起こる星の運命をめぐる戦い。そして，主人公達を待ち受ける悲壮な結末とは……。“Warlooks”と呼ばれる戦闘兵器を駆り，幾多の戦士達がおりなす壮大なストーリー，それが「Warlocks」である。

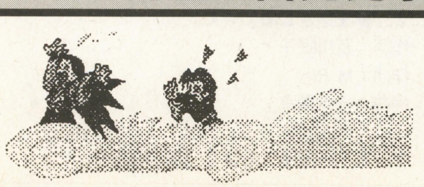
特色：ポリゴンキャラによる超美麗なイベントシーン，圧倒的迫力のバトルシーン。ゲームはイベントシーンとバトルシーンで構成されています。イベントでは3Dレンダリングされたキャラクター達が細やかな動きでシナリオを精密に再現します。また，バトルシーンでは巨大なキャラが画面を埋め尽くさんばかりに迫力の魔法を解き放ちます。

システム：ゲームはオーソドックスなS・RPG形式で進行します。イベントをみて，バトルを行なうことによってストーリーの展開が行なわれます。バトル時には操作性を容易にするコマンドアイコン制を採用しています。円形に並んだアイコンから各種コマンドを選択することによってバトルが進行します。面倒な操作性は一切必要ありません。

左：プライス・エミリー
右：プライス・アーム

戦国美少女絵巻・空を斬る!!
3月20日発売予定!! 9,800円



笑いと涙と感動の
RPGここに参上!!

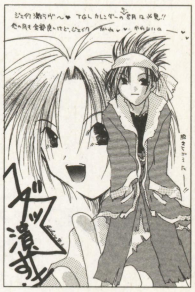
イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530-0037
大阪市北区松ケ枝町1-3　高栄松ケ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

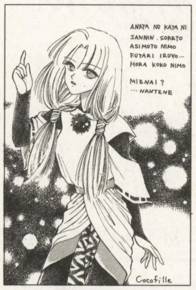
今月のイラスト



◀P.N藤峰
ファーランドサーガのSS版とWIN版はどれくらい違うのという質問で，SS版は声優を起用してます。でも，画面はWINのほうがきれいと思います。



P.N美貴千博▶
ジェイクが大好きなんだねぇ。天使同盟の「ヤン」も応援してね。PS版の天使同盟，早く発売できるといいんだけどなぁ…。



◀P.N Cocofille
おぉ，戦国美少女絵巻・空を斬る!!の発売は3月20日に延びちゃいました。ごめんなさーい。でも，いい作品に仕上げるので待ってください。

インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!!内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!
URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8751（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

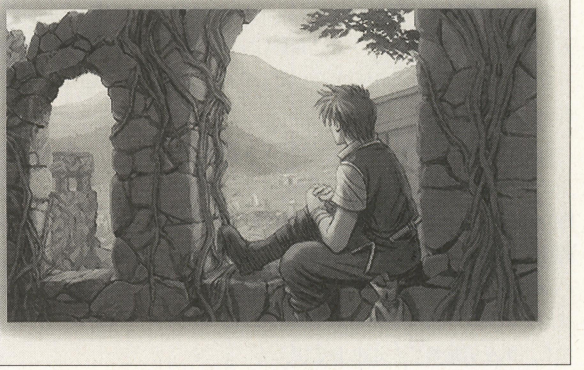
Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714
スタッフ募集中
採用担当BFN4係
http://www.falcom.com/

Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen

速報『Ys eternal』4月発売決定!!

冒険という魔法に魅入られた少年がいた。

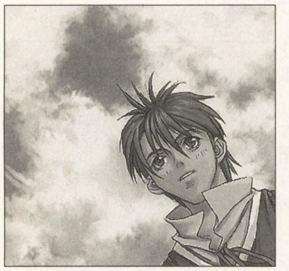


坂っち「今まで沈黙を守ってきた『Ys eternal』ですが，ついに発売日が4月に決まったのよ！」

ヤナ「!!なんて突然の発表なのっ?!しかも4月だなんて…来月じゃん！嬉しいけど心臓バクバク…」

坂っち「ユーザーのみんなから暖かい声援をたくさんいただいて，Ys開発スタッフ一同は，そりゃ～感動の雨・嵐。夜も寝ないで頑張ったらしい…とまで言うと大袈裟かな？」

ヤナ「でも本当にYsスタッフは毎日頑張ってるよねー。そっかぁ…もうじきあのフィールドを走り回れるんだ…。ヤナは，もうそれだけでワクワク～」



◀アドル君ご近影。はたして見つめる先には何があるのか？

坂っち「ふふっ，ヤナ瞳がうるうる！大丈夫，期待は裏切らないわ。基本の半キャラずらしも健在，ましてやマウスなら思ったように反応するし自由自在よ。まるで自分の分身みたい。滑らかさは，マシンの性能にもよるけど最高で毎秒60コマだって」

ヤナ「ひゃー，すごい！細部にも凝ってるんだぁ。敵を倒すときのあの"ザシュ！"っていう，アレがまた快感で。気がつくとレベルアップしてたり」

坂っち「もちろん内容もさらに充実！隠しイベントがあったり，町も増えてるみたいだし…プレイしたことがある人にもお楽しみがいっぱ～い！」

ヤナ「えー，早くプレイしてみたいなぁ」

坂っち「あとね，大きい声じゃ言えないけど…ボス戦の演出も凝りまくりらしいよ」

ヤナ「え！どんなボス？どんな演出なの？ピカーとか光るわけ？」

坂っち「そ・れ・は。あと1カ月ちょっと，あなたの眼で確かめてね！」

Ysの歴史

ヤナ「本家，本元のイースが発売されたのは，いつだ？」

坂っち「えっ，たしか10年ぐらい前って聞いた気がするけど…」

ヤナ「まだまだ，勉強不足ね～，答えは，87年6月！じゃあ，次。イースが移植されたバージョンをすべて答えよ？」

坂っち「え～，もっとわかんない。これまで何度か移植を繰り返されてきたのは知ってるけど…，う～んと，コンシューマでは，ファミコン，セガマークⅢ，PCエンジン，X68000，それと昨年のサターン版？」

ヤナ「当ったり～，じゃあパソコン版は？」

坂っち「えっと…，う～んと…」

ヤナ「ブー時間切れ。ヤナが教えてあげましょ。パソコン版は，88SRシリーズ，X1Turbo，98F/VF，98m/VM，98U/uv，FM-7，FM-77，FM77AV専と開発を重ねてきてるの。それに日本だけでなく韓国，アメリカでも大人気となったし，ゲームをやったことなくても，アニメやコミックで知ってる人も多いはずだよ」



▲ゲームとは一味違った内容に，ハラハラドキドキ？ものだった，OVA『イース』

坂っち「いやはや，勉強させてもらいました」

ヤナ「よしよし，あっ，ちなみに紹介した商品は，ほとんど全部完売してる」

坂っち「じゃあ，『イースエターナル』はうれしいねぇ？」

ヤナ「もっちろん，ヤナは絶対，絶対，ぜっ～ったい買う！」

坂っち「はいはい…」

サラさんの占いコーナー

Q：「僕の隣家の貿易商の女の子と仲良しになれたんですが，このままず～っと一緒にいられますか？嵐のケッカイが消えなきゃいいのに…？」
（バルバドの町のある男の子より）

サラ「そうねぇ，まずは平和を取り戻さないと…，そのためには赤毛の勇者を待つこと。それに嵐のケッカイがなくなっても，いつまでもお友達でいられるのが本当のお友達よ…」

坂っち「そうそう，あとはイースをプレイして赤毛の勇者の凛々しいお姿を見ればきっと…」

ヤナ「ってことは，坂っちプレイしたの？」

坂っち「やっやばっ…」

ヤナ「ずる～い」

坂っち「いや～，ミネアの名占い師サラさんの突然の登場にびっくりだね！今度は私も占ってもらおうかな～」

ヤナ「なにごまかしてんの」

坂っち「まぁ，楽しみに待っててね！」

第57回 マジカルステーション

〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社

☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

こんにちは，ECEです。

先月言っていた六甲登山ですが，前日の大雪の天気予報，当日朝から舞う雪にも負けず，無事戻ってきました。誰も心配してないだろうけどご報告までに。

ということで，やっぱり今月からもECEが担当するわけですが，それにしても眠い。とにかく眠い。暦は春とはいえ，まだ眠りを誘う陽気とは程遠いと思うんだけどなぁ。なんでだろ？

春眠暁を覚えずどころか，黄昏も覚えたくない状態ですが，今月はアレの新作情報もあることですし，気を引締めてお送りします。

ついに開幕，甲子園

3月25日から春の高校野球が始まります。今年は第70回記念大会ということで，例年より４校多い36校で優勝を争うことになっています。なかなか粋なはからいじゃないですか。でも，実は僕らはそれで悩まされていたりします。これをどのようにゲームに反映させようかと…。

そう，もうお分かりですね。前作「甲子園V」では25万本のセールスを記録するなど，大人気の甲子園シリーズ最新作，「98甲子園」(仮)の開発が大詰めを迎えてきているんです。

今回「98甲子園」で一番目を引くのが，まるでテレビ中継のようなカメラアングルと，絶え間なく喋る実況。前作以上に臨場感あるゲームになっています。とくにこの実況は，実は，とある有名な方を起用していて…。発売時にびっくりしてもらおうと，今はちょっと名前を秘密にしますが，聞けば感動の熱い涙が落ちること間違いなし！

他にも，前作で話題の投球モーションエディットをはじめ，「おいおい，それだけで売れるぞ？」と言うぐらい充実の各種新エディットも付いてるんですが，それはまた次のお話。

このように，あまりにボリュームがありすぎて，ちょっと春の大会には間に合わなくなった「98甲子園」。お待たせするだけの価値はあります。このボリュームに圧倒されないように，それまでは「甲子園V」でしっかりと予習をしておいたほうがいいかもよ。

タイトル：98甲子園(仮称)
対応機種：プレイステーション
発売日　：未定
定価　　：未定
ジャンル：スポーツ＆シミュレーション

PS版「将棋最強２」予約受付中

神吉宏充六段監修による選りすぐりの問題に挑戦する「将棋最強２」。ただいま全国のコンビニにて予約受付中です。君もコンピュータ将棋界最高(？)の名誉「将棋最強位」を目指すのだ！



タイトル：将棋最強２
対応機種：プレイステーション
発売日　：３月19日(コンビニ専用)
定価　　：4,800円(税別)
ジャンル：将棋

新卒者注目！ Magical Online開設中

更新が遅い！と一部では言われながら(Web Masterの柳井さん，がんばるんだ)，魔法株式会社のホームページ開設中です。

アドレスは，http://www.mahou.co.jp

そこでは今，99年度新卒者対象の採用情報を掲載しています。魔法でゲームを創りたい，ペットパークを創りたいという方は，会社の雰囲気が分かるミニゲームもありますので，ぜひ一度覗いてみてください。(ホームページをご覧いただけない方で弊社資料をご希望の方は，タイトル下に記載されております住所までハガキにて資料希望とご連絡ください。)

99年度新卒者じゃなくてもこのページの読者なら，イラストの大きいマジカルアートギャラリーWeb版もあるし，新卒者用ミニゲームではECEの顔は見れるし(見たくないって？)，遊びに来るだけの価値はありますよ。

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題

今月のお題は「音楽家」。

魔法はゲームをつくる会社ですので，BGMを作るプロのサウンドクリエーターもいるわけです。そんな人たちとカラオケに行くと，やっぱりとても上手くて感動してしまいます。

さて今月はDTMから軍楽隊まで幅広くそろった中で，金賞はぱるるさん，銀賞はCocofilleさん，抽選での当選者は鈴木有人さんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

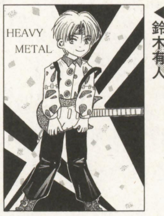
◆６月号のテーマ

今月募集するテーマですが,金賞のぱるるさんがゴーレムという案を出してくださいました。それをちょっと広げて，人間によって生命を与えられた人間「人造人間」としましょう。締切は４月12日頃です。

次号のまじぎゃらは，「幻獣」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

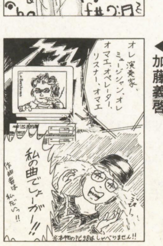
1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
　(プロフィール等も書き添えて)
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係)宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！



『佐藤季来』イングヴェイ・マルムスティーンを聴いてヘビメタに目覚める。
◀鈴木有人



『木口東雲』帝国陸軍軍楽隊伍長。従弟も海軍軍楽隊にいるらしい。
◀鈴木真理子



『シーケンサー＆加藤』魔法でもつい最近までPC98で作曲しておりました。
◀加藤義啓



『山田一樹』脱サラですずめのガッコの先生に。次はかえるの合唱？
◀ZAXたに



『中西ジロー』お約束通り、唄ってる中西さんのイラストありがとうございます。
◀中西ジロー



『正希』光は失ったけれども音に生きる盲目のエレキギター法師。
◀きりまけい

ゴールデンディスク賞



『山野こりす』音楽家を守る戦士。「白のパンダ」も出せるそうです。なんかぱるるさんの歌が聞こえてきそうでいいなぁ。
◀ぱるる

シルバーディスク賞



『流音(ルネ)』フェネックが飼いたいというCocofilleさん。かわいいですよね。もし魔法にきたらお知らせします。
◀Cocofille

ゲームエンタテインメントの新たな可能性を聴け!

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

一答えは2秒後(下を見ろ!)一

悠久幻想曲 2nd Album/メディアワークス
CD 98 3.18. ON SALE ¥2548(税込)

こ，これはスゴイ！ サターン＋プレステ版のオープニング／エンディングのヴォーカル曲を（ゲームでは聴けない）完全フルコーラスで収録。元ゴダイゴの名ヴォーカリスト・タケカワユキヒデの英語バージョン版「永遠親友」，飯塚雅弓（声優）の「My Dear」，清水夕紀美（アイドル）の「Friends」，オーディションにて選抜された代々木アニメーション学院在校生・田中理恵（！）など聴きどころ満載。ゲームオリジナルＢＧＭをリマスター収録し，畑亜貴の「悠久の小箱」のオープニング曲も特別収録だあああぁ！



侍魂〜サムライスピリッツ〜 ドラマCD/SNK
CD 98 3.4. ON SALE ¥2548(税込)

ナコルルが生きている!? 消息を絶ったナコルル（生駒治美）の声がある日風に乗って運ばれてきた。その声を聴いたリムルル（神谷けいこ）は，いてもたってもいられずカムイコタンをあとにし，旅の末，姉をやっと見つけ出す。宿敵の二人，覇王丸（中村大樹）と幻十郎（コング桑田）の闘い，謎の女・色（南かおり）の登場——さあ，インタラクティブラジオドラマ第17弾は，３Ｄ格闘アクション「侍魂〜サムライスピリッツ〜」のドラマＣＤ版。今回も「侍魂」は奥の深いストーリーとともに楽しさで大爆発ですぞよ。



個人教授/毎日コミュニケーションズ
CD 98 3.4. ON SALE ¥2548(税込)

「個人教授」のオリジナルサントラ版が登場。キュートなオープニング（歌・藤野かほる），エンディング（歌・菅原祥子）曲を，このＣＤでしか聴けないフルヴァージョンで完全収録。タイトルが思いっきりフランス映画を意識してるアレンジ曲（インスト）は，ゲームオリジナルＢＧＭを作曲したコンポーザーが手を加え，ＣＤ用にベストセレクト！



NEO GEO DJ STATION LIVE '98
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 98 3.18. ON SALE ¥3360(税込)

ＳＮＫキャラクターによるスーパー企画アルバム「NEO GEO DJ STATION」がとうとうライヴアルバムになった！



1/17・18に新宿ルミネホールにて行なわれたオールスターキャスト声優陣と新世界SUPER BANDによる歌とドラマの熱狂ライヴ２時間半をＣＤ２枚組で収録。この歴史的ライヴのために新世界楽曲雑技団が書き下ろした京・庵それぞれの新曲や，18日のみ歌われた「チョイボンゲ音頭」など，ヴォーカル11曲，インスト２曲の計13曲をぜひ，ライヴに行った人も行けなかった人も楽しんでくれ！ そしてファンにはおなじみ「草薙家の一族」「お笑い大合戦」など13トラックのドラマパートに存分に興奮してくれ！ ゲーム，音楽，キャラクター＆声優，ドラマ……こうしたキーワードを見事に融合した今回のライヴアルバム。言うまでもなくゲームエンターテインメントの新たな可能性を実証した必聴版であ〜る！

ブレイジングスター/夢工房
CD 98 3.18. ON SALE ¥1529(税込)

作曲は藤田晴美，ＳＥは藤田靖明。そう，彼らはこの「ブレイジングスター」の前作「パルスター」でもサウンドを担当されていた二人ですね。曲の印象としてはアップテンポでノリの良い曲が多く，軽快でさわやかな曲調が中心。「ラストボス2」の曲では赤ちゃんの鳴き声から始まります。何と藤田晴美さん，作曲中にベビーが産まれたのです。イイ話。

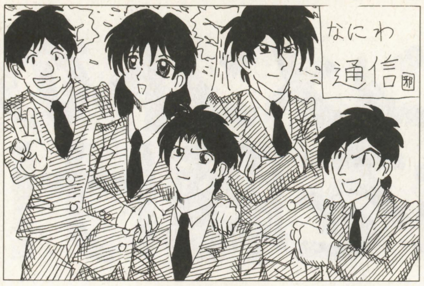


星空のメロディー/ねおちゅぴNo.1
生駒治美，神谷けいこ
CD 98 3.18. ON SALE ¥1050(税込)

生駒治美（ナコルル）と神谷けいこ（リムルル）の関西弁トーク炸裂で大人気のラジオ番組「ねおちゅぴ」の主題歌，ついに完成！ な，何と二人のメッセージトーク入りの番組オープニングテーマ，そして二人のヴォーカルによるイメージソング「星空のメロディー」，さらにエンディングテーマ「ねおちゅぴNo.1」と豪華３曲立て。ラジオともどもこのＣＤも応援ヨロシク！



CHECK!Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：愛知県・邪道坊や
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

信頼と実績を誇る
なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト
http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

みなさんこんにちは。暁です。

先日，最新式のDOS/V用サウンドカード「WAVIO Sound Engine Pro(SE-70)」をオンキョーさんから偶然お借りできる機会がありましたのでちょっとレポートしてみます。

このサウンドカードは，新しいウェーブ方式（特許出願中らしい）で音を鳴らしているとのこと。

使ってみると，MIDIデータの演奏は，とにかく素晴らしい音色で，音質もかなり良かったです。外付けのMIDI音源モジュールと比べても遜色ないでしょう。MIDIデータの演奏では音声にリバーブをかけることができるので，臨場感がすごいです！MIDI対応のゲームには威力を発揮するかもしれません。

また，光出力端子も付いており，音質へのこだわりが感じられます。

店頭デモは，ぜひ「パソコン」+「インテック（コンポ）」+「ヘッドホン」の組み合わせでお願いしたいものです。

XRGB-2もよろしく！

他の会社の製品ばかり紹介していても怒られてしまうので，この辺でマイコンソフトの新製品も紹介もさせていただきます。

前号でもご紹介しましたアップ・スキャンコンバーター・ユニット「XRGB-2」の価格は「予定価格：27,800(税別)」で，発売は4月上旬の予定です。

「XRGB-2」では本体ケースのデザインが大幅に変わりました。今回は通気性にも気を使っており，格好良くデザインしたつもりです（今回のケース・デザインは，私が担当させていただきました）。

本体ケースの色については現在検討中ですが「ブラック」か「グレー」になると思います。どちらの色になるかは発売されてからのお楽しみです。

ありがたい
おハガキのコーナー
私のシテオク体験談

小学生の頃，学校のベランダで「お茶の会」と称して茶道の真似事をして遊んでいました。麦茶を使ってコップを回してから飲んだり，なかなか本格的でした。（東京都・正木柾）

…結構なお手前で。（暁）



大阪府・SuZuMe
これからもSuZuMeさんの創作を見せてほしいです。
今年もたくさん作品を送ってね！



大阪府・榊原架威
受験はどうだったでしょうか。
小説のイラストもたくさん送ってくださいね。



広島県・さだかねコレキヨ
作品のタイトルは「暁をぶったおせ！」だそうです。ふっ！私のシテオク・サーブを返せるかな？



高知県・Ms.COM
今年も続きものを楽しみにしています。次はどんなシリーズでしょうか。



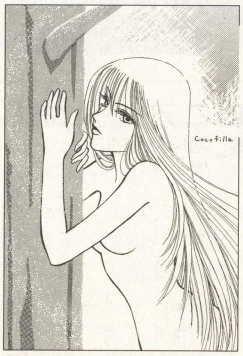
東京都・北谷洋平
大学受験合格おめでとうございます。大学には，インターネットのできるパソコンがたくさんあるそうです。



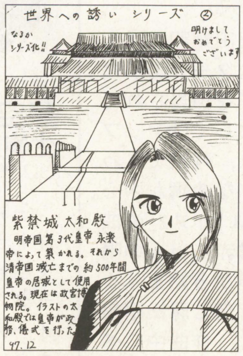
愛媛県・岬ふみこ
最近は「ピカチュウ」にハマっているそうですね。等身大のぬいぐるみが欲しくてたまらないとか。



東京都・極悪魔人みどひ
学校が家のすぐ側にあるというのは良いですね。忘れ物もすぐに取りに帰れますしね。



高知県・Cocofille
チョコレートありがとうございます！超感激しています！生きててよかった…。



大分県・ハーツ
「世界への誘い」シリーズ第2段です。案内してくれる女の子は「日向裕姫」という名前で大学1年生だそうです。



熊本県・香菜薫
トーンを貼るのって神経使いますよね。トーンがはがれては困るときは，封書で送るのも良いかもしれません。

超優良中古パソコン店！

PC-NET

おかげさまで1周年！

PC-NET 新規OPEN

◆下取り・買取り致します◆

法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK！

お問い合せは **03-3733-1441**

大セール大特価大放出!!

PC-9801NX/C
注文No.U0322

PC-9801NX/C 120
注文No.U3073

TFTカラーノート　身近になって登場！

NX/C（486SX/20MHz/640KB/8.9インチTFTカラー）
NX/C120（486SX/20MHz/3.6MB/8.9インチTFTカラー）



NX/C 大特価 ¥36,000
NX/C 120 大特価 ¥42,000

NET WORK STATION NWS-500X（ソニー）
注文No.SH002

3次元レンダリングボード搭載！
（150MHz/128MB/2.1GHD/21インチ専用ディスプレイ付属）



大特価 ¥88,800

PC-9821XP/u8
注文No.U0634

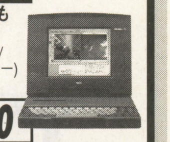
手軽な価格で手軽に使える！
（486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM）



大特価 ¥43,800

PC-9821NP/810
（32MB増設済）
注文No.U3181

メモリ増設でWindowsも快適！
（486DX4/75MHz/36MB/810HD/9.5インチTFTカラー）



大特価 ¥84,800

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ（3.5インチ）

注文No.	品名	価格
U0207	PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1.6MB/FM)…………	¥6,800
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/12MHz/1.6MB/40HD/FM)……	¥9,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)…………	¥15,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)………	¥18,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)……	¥19,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)…………	¥22,800
J0289	PC-9801BA2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2)……	¥23,800
U0253	PC-9801BA2/U7(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×1/120HD)	¥28,800
U2230	PC-9801BA3/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2)……	¥24,800
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2)……	¥20,800
U0387	PC-9821BE/U7(486SX/25MHz/5.6MB/170HD/3.5×1)	¥23,800
U2010	PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/9.6MB/170HD/4M増設)	¥26,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)……	¥32,800
B0069	PC-9821BP/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD)	¥36,000
U2088	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥21,800
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥24,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥34,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥31,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX/66MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥39,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥46,800
B0068	PC-9821AP2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM)	¥33,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/5.6MB/210HD)……	¥29,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥39,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥45,800
U2227	PC-9821XP/C8(486DX4/100MHz/13.6MB/340HD/CD/PCM)	¥52,000
B0112	PC-9821XE10/C4(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/PCM)	¥58,800
U2129	PC-9821XN/U8(P90/7.6MB/270HD/PCM/256キャッシュ)	¥59,800
C0064	PC-9821V12/S5R(P120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/FAX14.4K/CRT付)	¥118,000
C0054	PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/CRT付)	¥125,000
C0062	PC-9821V13/S5C2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT/CRT付)	¥129,000
C0074	PC-9821V13/S5D3(P133MHz/32MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT/CRT付)	¥134,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥9,900
U2003	PC-9821/modelS2(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/CD/15CRT/CRT付)	¥29,800
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥89,000
B0123	PC-9821CB10/TB(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥89,000
C0026	PC-9821CX3/S7MA(P100MHz/16MB/1.2G/CD4/17CRT/FAX14.4K/TV/CRT付)	¥119,800
L0020	PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥72,000
L0021	PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥64,800
C0028	PC-9821XA10/K8(P100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/8M増設)	¥86,800
C0019	PC-9821XA10/C12(P100MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥81,800
C0043	PC-9821XA16/R12(P166MHz/16MB/1.2GHD/PCM/CD4)	¥128,000
U0716	PC-9821XA12/C12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥85,800
C0031	PC-9821XA12/K8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥86,800
U2167	PC-9821XA12/K12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥89,800
C0059	PC-9821XA16/W16(P166MHz/16MB/1.6GHD/PCM/CD6)	¥135,000
C0066	PC-9821XA16/W30(P166MHz/16MB/3GHD/PCM/CD8)	¥143,000
C0094	PC-9821XC16/S5A3(P166MHz/32MB/1.6G/CD8/100BASE-TX)	¥138,000
B0127	PC-9821RA20/N30(PPro200MHz/32MB/3G/CD8/100BASE-TX)	¥153,000
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥9,000

ノート・ラップトップ

注文No.	品名	価格
U0306	PC-9801NS(386SX/12MHz/640KB/モノクロ)…………	¥11,000
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)……	¥13,800
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)…………	¥14,800
U0313	PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20HD/モノクロ)‥	¥16,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)…………	¥19,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥	¥22,800
U0359	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)‥	¥24,800
U0358	PC-9801NS/L(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)…………	¥22,800
U0307	PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥	¥25,800
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)………	¥29,800
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥32,800
A0047	PC-9801NS/A(486SX/33MHz/1.6MB/モノクロ)…………	¥29,800
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)…………	¥39,800
U3030	PC-9801NA/40(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)……	¥42,800
U0312	PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFT)…………	¥32,800
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)……	¥35,800
U0322	PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFT)…………	¥38,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFT)…………	¥38,000
U2236	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/200HD増設/TFT)	¥45,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFT)	¥44,000
U3147	PC-9821ND2(486DX2/50MHz/2.6MB/D-STN)………	¥54,800
U0366	PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/TFT)…………	¥51,800
U3128	PC-9821NE(プレート)(486SX/33MHz/11.6MB/200HD/プレート/TFT)	¥58,800
U3150	PC-9821NE(プレート)(486SX/33MHz/14.6MB/320HD/プレート/TFT)	¥59,800
U0675	PC-9821NE/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥61,800
U0333	PC-9821NE2(486SX/33MHz/1.6MB/TFT)…………	¥54,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥64,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥71,800
J0200	PC-9821NP/340(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/PCM/TFT)	¥74,800
U3017	PC-9821LD/350A2(SN:486SX/33MHz/7.6MB/350HD/D-STN9.5)	¥62,000
A0071	PC-9821NA12/S8(P120MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/12.1TFT)	¥143,000
C0032	PC-9821NA12/H8(P120MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/12.1TFT)	¥143,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

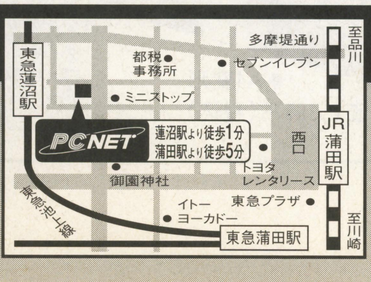
MAC／DOS/V

注文No.	品名	価格
J0629	Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥24,800
U2021	PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)……	¥24,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠)	¥14,800
U2081	FR-832JA-WB(DEC)(P90MHz/32MB/540HD/3.5×1)	¥54,800
U3154	PC Streem(5538-VWD)(IBM)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/卓上タイプ/マニュアル欠/11.3D-STN)	¥78,000
U4080	PS/55(5530-T08)(IBM)(486BL2/66MHz/8MB/80HD/13CRT/添付品全欠/一体型)	¥29,800
U2224	PS/55(5551-NXB)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/200HD/3.5×2)	¥29,800
U2219	DESKPRO 4100/4M420(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/3.5×1/マニュアル無し)	¥39,800
U2073	DESKPRO 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/720HD)	¥54,800
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro150/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351)	¥148,000
U2029	DESKPRO4/66I(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/付属品欠)	¥29,800
U2228	PRESARIO 433(COMPAQ)(486SX/33MHz/8MB/210MB/13CRT)	¥27,800
U2106	PRESARIO CDS520(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/CD/PCM/モデム/15CRT一体型)	¥59,800
U2046	PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD)	¥24,800
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1)	¥28,800
U2024	VECTRA 486/66LV(HP)(486DX/66MHz/12MB/240HD/付属品欠)	¥29,800
U2213	M300-30(olivetti)(486SX/25MHz/8MB/70HD/15VGACRT/マニュアル欠品)	¥16,800
U2233	FMV-590TGC(富士通)(P90MHz/16MB/528HD/CD4/本体)	¥53,000
V0012	FMV-5DH6(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4)……	¥56,800
V0014	FMV-5DSE54A(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4)	¥65,800
V0010	FMV-5DSX4(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4)……	¥65,800
L0034	FMV-53DE3P3(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4)	¥85,800
V0023	FMV-5DSE251(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GB/CD6/28.8Kモデム)	¥95,800
V0015	FMV-5DSP74B(富士通)(P133MHz/8MB/1GHD/CD4)	¥91,800
V0011	FMV-5DT1(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4/28.8Kモデム)	¥99,800
V0016	FMV-5DSP71S(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD16)	¥99,800
V0029	FMV-5DTS23M(富士通)(P150MHz/16MB/2.1GHD/CD6/28.8Kモデム/MO-DRIVE/タワーモデル)	¥133,000
U2222	FMV-6200D7C7(富士通)(PPro200MHz/32MB/2GHD/CD8)	¥178,000
U0140	SC-6000(マクロボード)(68030/25MHz/4MB/CRT/専用15CRT付)	¥16,000
U2158	D4660VC(日立)(486DX2/66MHz/6MB/540HD)………	¥36,800
U3170	PS/55NOTE-C52/486SLC(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/122HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN)	¥19,800
U3167	ThinkPad 550BJ(IBM)(486SLC2/50MHz/6MB/170HD/プリンタ内蔵/プレート付/モノクロ/マニュアル欠)	¥19,800
U3171	ThinkPad 330CS(IBM)(486SLC2/50MHz/15MB/170HD/マニュアル欠/プレート付/9.5D-STN)	¥35,800
U3156	ThinkPad 330C(IBM)(486SLC2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/TFT)	¥42,800
U3166	ThinkPad 330C(IBM)(486SLC2/50MHz/16MB/170HD/プレート付/9.5TFT)	¥39,800
U3127	ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/10.4D-STN)	¥59,800
U3151	ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486DX2/50MHz/20MB/340HD/PCM/9.5D-STN)	¥46,800
U3168	ThinkPad 720C(IBM)(486SLC2/50MHz/15MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN)	¥44,800
U3169	ThinkPad 720C(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN)	¥42,800
U3160	ThinkPad 755C(IBM)(486DX2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/10.3D-STN)	¥57,800
U3159	FMV-433N/T2(富士通)(486SX/33MHz/8MB/170HD/プレート付/TFT)	¥42,800
B0115	FMV-475NU/S340S(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/D-STN)	¥59,800
U3062	Tornade513 V/1(Akia)(P133MHz/24MB/1.3GHD/CD/PCM/FM/10.3TFT)	¥168,000
U3145	PC-A455(メビウスノート)(シャープ)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4/Win95/12.1TFT)	¥178,000
U9104	MAC CLASSIC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/48HD/モノクロ/一体型)	¥36,500
U0979	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/10MB/40HD/マニュアル欠)	¥7,800
U9099	MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/75HD/付属品欠)	¥11,000
U9112	MAC LC Ⅲ(Apple)(68030/25MHz/13MB/76HD)………	¥13,000
U9105	MAC Ⅱ CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/8MB/230HD/付属品欠)	¥17,000
U9074	MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)……	¥29,800
U9096	MAC Ⅱ Ⅱ VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/8MB)………	¥18,000
U9110	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/16MB/230HD/付属品欠)	¥19,800
U9071	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/45MB/230HD)	¥29,800
U9101	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/16MB/220HD)	¥21,800
U9100	CENTRIS 660AV(Apple)(68LC040/25MHz/36MB/230HD)	¥28,000
U9115	LC575(Apple)(68LC040/25MHz/12MB/310HD/CD/14CRT)	¥38,800
L0026	LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD)………	¥34,800
U9106	QUADRA 650(Apple)(68LC040/33MHz/24MB/230HD)	¥34,800
U9107	QUADRA 700(Apple)(68LC040/33MHz/20MB/230HD)	¥34,800
U2069	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥76,800
U9090	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/16MB/500HD/CD)	¥86,800
U0288	Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD/CD)	¥109,800
U3103	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥59,800

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28mm)…………………	¥6,500





秋葉原から京浜東北線で21分

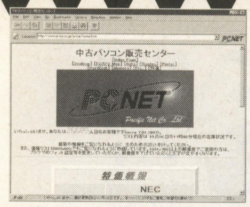
PC-NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30

★中古パソコン店最大級のめちゃ²広いフロア（面積330㎡）

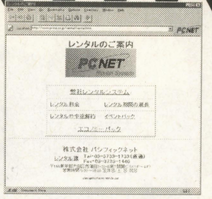
デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え（常時2,000台）



大好評! ホームページ http://www.prins.co.jp/

中古
- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

レンタル
- レンタルのページを新規開設!
- 常に最新機器をお手元に!
- 充実したアフターサービス
- 商品画像付き!

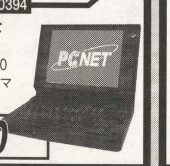


大セール大特価大放出!!

FMV-499NA/T/510（富士通）
注文No.U3180
BIBLO・ノート・マルチに活躍!
（486DX4/100MHz/16MB/510MBHD/10.3インチTFTカラー/マニュアル欠品）
大特価 ¥69,800



Think Pad 330CS（5523-JBW）（IBM）
注文No.U0394
まずはIBM世界標準をお試しあれ!
（486SLC2/50MHz/8MB/170HD/9.5インチ DSTNカラー/マニュアル欠品）
大特価 ¥39,800



LP-8000S（エプソン）
注文No.U5004
お求めやすくなった高品質レーザープリンタ
（レーザープリンタ A3対応／600dpi／8枚/分〈A4〉／トナー無／マニュアル無）
大特価 ¥43,800



PC-KM172
注文No.U4053
Windows 環境で実力を発揮!
（17インチマルチシンクディスプレイ：解像度1280×1024/ドットピッチ0.28mm 23.5KHz～66.0KHz）
大特価 ¥39,800



注文No.	商品	価格
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35mm/TV付/リモコン欠)	¥8,800
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥9,800
D0141	PC-D151(15マルチ:1120×768max)	¥25,800
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120×768max)《超美品》	¥29,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
D0047	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
D0058	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥48,000
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥49,800
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥11,800
U4148	M1299(Apple)(12カラー)	¥9,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000
U4035	151FS(COMPAQ)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4023	5574-N15(IBM)(15マルチ:1280×1024max/0.28mm)	¥24,800
U4078	FLEXSCAN 9070U(NANAO)(16マルチ:800×600max/20k～50k)	¥32,000
U4112	CPD-15SF7(ソニー)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U0485	GVM-2100W(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥59,800
U4147	FMVCRT15(富士通)(15マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥24,800
U4089	DF-3017(飯山電機)(17カラー:640×400max)	¥42,000
U0470	MF-8615(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4140	ACM-17(飯山電機)(17マルチ:1600×1200〈ビデオボード使用時〉)	¥42,800
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17マルチ:1024×768max)	¥32,800
U4146	MF-8617E(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥32,800
U4083	AV-17CRT(キャラベルデータ)(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U0469	LS-2617FN(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000

プリンタ

注文No.	商品	価格
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
P0132	PC-PR101/J300(80桁カラーインクジェット:漢字180字/秒/カラー対応)	¥9,800
U0536	PC-PR201/40(136桁シリアル:漢字40字/秒)	¥18,000
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥19,800
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥25,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥34,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥35,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥37,800
U0462	PC-PR201/87LA(136桁シリアル:漢字87字/秒/カラー対応)	¥48,000
P0087	PC-PR1000E/4W(レーザー:A4対応/WPS対応)	¥28,000
U5086	PC-PR1000FX(レーザー:A4対応/FAX機能/マニュアル欠)	¥39,800
U5000	N7884-14A(シリアル:A3対応〈水平〉)	¥53,000
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,800
U0587	C2037A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/分)	¥19,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
P0122	MJ-910C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥9,800
U5083	BJ-220JC(キャノン)(インクジェット:A4対応)	¥6,000
U5082	BJ-220JS2(キャノン)(インクジェット:A4対応)	¥6,000
U5034	BJC-240J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/Win用)	¥9,800
P0140	BJC-250J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/Win用)	¥9,800
U5007	BJC-455J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応/Win用)	¥29,800
U0519	BJC-880J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応)	¥29,800
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥48,000
U0563	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥34,800
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥19,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U7122	INTER-120B(ICM)(98FELLOW用/120MB)	¥4,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥8,200
U7081	INTER BR-540(ICM)(98FELLOW用/540MB)	¥18,400
U0971	INTER-240AN(ICM)(98MATE用/240MB)	¥8,200
U0851	LHD-MA340PA(ロジテック)(98MATE用/340MB)	¥11,600
U7578	INTER-AR540(ICM)(98MATE用/540MB)	¥18,400
U9005	TR-80NST(トラスト)(98NOTE用/80MB)	¥4,000
U0864	DNN-250(メルコ)(98NOTE用/250MB)	¥10,000
U7607	PACK NX-500(ICM)(98NOTE用/500MB)	¥17,000
U0885	LHD-S100NP(ロジテック)(PC-9801FX,FS,FA用/IF欠/100MB)	¥7,000
U7444	AV-125AR(キャラベル)(EPSON386NoteAR用HDD/125MB)	¥8,750
U7584	HyperHD1080(ヤノ電器)(外付:MAC専用I/Fなし/1GB)	¥21,000
U7080	PC-HD270D(NEC)(外付:2台目増設用/270MB)	¥15,000
U0735	PC-HD040R(NEC)(外付:I/F付/40MB)	¥5,000
U0655	PC-HD100R(NEC)(外付:I/F付/100MB)	¥10,000
U8045	V6-1270-HN(緑電子)(外付:ケーブル付/I/F無/1.2GB)	¥25,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U0026	PIO-98NT-2M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0478	RCD-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U0652	RCS-4000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U7096	NA34-4M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U7075	ENA-4000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0687	PC-9801NS/R-03(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
J0384	ENR-8000(メルコ)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥4,000
U7028	ENT-6000S(メルコ)(PC-9801NS/T用6MB)	¥3,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
J0578	ENB-8M(メルコ)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥2,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T/FS用4MB)	¥2,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0025	FA34-4M(I/O)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0738	EFA-6000(メルコ)(PC-9801FA用6MB)	¥3,000
U0050	EAB-4000(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用4MB)	¥2,000
U7650	EFB-8M(メルコ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥4,000
U0744	BA34-4M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U7676	PC-9821AF-B01(NEC)(PC-9821AF用8MB)	¥4,000
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥4,000
U7108	EAB-8000(メルコ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥4,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U7667	EMW-8M(メルコ)(旧Pentium対応4M×2/8M)	¥4,000
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000
U0004	EHR-4000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥2,000
J0329	EHS-8000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥4,000
J0311	VCA-4M(メルコ)(CONTURA用4MB)	¥2,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB〈168pin/64bit〉)	¥4,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac用16MB)	¥4,800
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M)	¥4,800
U7173	ADB-16M(アドテック)(Macintosh用16MB)	¥4,800
U0904	ハンステックSIMM8MB(ハンステック)(DOS/V用8MB)	¥4,000
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB/EDO)	¥4,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:16MB/EDO)	¥4,800
U7630	EMH-16MH(メルコ)(72pinEDO対応SIMM:16MB〈8Mx2〉/EDO)	¥4,800
U0887	DV-SIM36-4M(I/O)(72pinパリ有り/70ns:4M/パリ有)	¥2,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
W0059	IBM LANカード(LANカード〈10BASE-T〉)	¥6,000
N0119	PC-9801-104(NEC)(LANボード)	¥6,000
J0148	B5カセット(キャノン)(LBP-B406E,LBP-B406G用B5カセット)	¥5,000
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用カラーキット)《新品》	¥2,000
J0147	PF-2+A4カセット(キャノン)(PF-2+A4カセット〈500枚〉)	¥10,000
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル/ストレート・ノート用)	¥500
U9047	PC-IN500/4C(NEC)(イメージスキャナ〈カラー〉)	¥18,000
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥8,900
U0988	MO487(Apple)(キーボード〈マッキントッシュ用〉)	¥4,000
N0140	PC-9801-118(NEC)(サウンドボード)	¥9,800
U8000	N5255-60(NEC)(テンキーボード/N5200ノート用)	¥1,500
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U7359	JYP-512(メルコ)(プリンタバッファ/512K)	¥7,000
U0847	JWP-1000(メルコ)(プリンタバッファ/1MB)	¥8,000
U7553	HXP-8000(メルコ)(プリンタバッファ/8MB)	¥24,800
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス/98用カウント機能付)	¥500
U0668	PC-H98-U01(NEC)(マウス/98用マルピン)	¥1,500
M0064	V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥7,500
N0113	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフィエスカード〈10BASE-T〉/ノート用)	¥6,000
J0279	Little-ZFW(緑電子)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
N0110	PC-9821XE-E02(NEC)(増設3.5インチFDD)	¥7,000
U7021	LFC-58(ロジテック)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
Z0031	DPP-1セット(DCOM)(プリンタ切替器/3:01)	¥1,500
U7627	HS-FPKLU1(ファイルスロット用POKEDYHDDアダプタ)	¥10,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(2月23日現在)

- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
- ●年中無休・24時間アクセスOK!
- ●電子メールでのご注文OK!
- ●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400～28800bps)

カードご利用OK!
VISA MasterCard DC AMERICAN EXPRESS UC Diners Club International JCB

PCNET パシフィックネット
株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30
通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

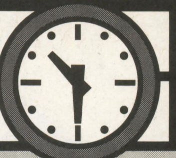
全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00～PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可



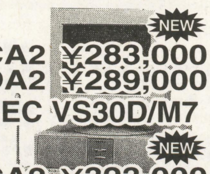
アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

NEC VS33D/M7



CB2 ¥349,000
DB2 ¥355,000
CD2 ¥449,000
DD2 ¥455,000

NEC VS26D/M7



CA2 ¥283,000
DA2 ¥289,000

NEC VS30D/M7

CA2 ¥323,000
DA2 ¥329,000

NEC VS26D/S5

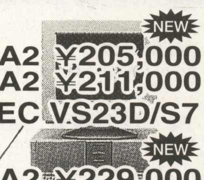


CA2 ¥226,000
DA2 ¥232,000

NEC VS26D/S7

CA2 ¥253,000
DA2 ¥259,000

NEC VS23D/S5

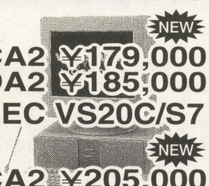


CA2 ¥205,000
DA2 ¥211,000

NEC VS23D/S7

CA2 ¥229,000
DA2 ¥235,000

NEC VS20C/S5



CA2 ¥179,000
DA2 ¥185,000

NEC VS20C/S7

CA2 ¥205,000
DA2 ¥211,000

NEC VS26D/SZ



●写真のCRTは別売

CA2 ¥215,000
DA2 ¥221,000

NEC VS30D/MZ

●写真のCRTは別売

CA2 ¥283,000
DA2 ¥289,000

NEC MA23D/MZ
NEC MA30D/MZ
NEC MA33D/MZ



●写真のCRTは別売

AAA41 ¥242,000
AAA41 ¥288,000
AAA41 ¥309,000

NEC MA23D/SZ
NEC MA26D/SZ



●写真のCRTは別売

AAA31 ¥229,000
AAA41 ¥255,000

NEC MA16C/SZ
NEC MA20C/SZ



●写真のCRTは別売

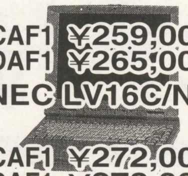
AAA21 ¥156,000
AAA31 ¥176,000

NEC LV20C/WS



CAF1 ¥329,000
DAF1 ¥335,000

NEC LV16C/WS



CAF1 ¥259,000
DAF1 ¥265,000

NEC LV16C/NS

CAF1 ¥272,000
DAF1 ¥278,000

NEC LV13C/WD



CAF1 ¥199,000
DAF1 ¥205,000

NEC LV16C/WD

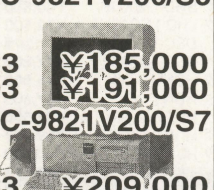
CAF1 ¥229,000
DAF1 ¥235,000

PC-9821V233/M7



C3 ¥259,000
D3 ¥265,000

PC-9821V200/S5



C3 ¥185,000
D3 ¥191,000

PC-9821V200/S7

C3 ¥209,000
D3 ¥215,000

PC-9821Xa20/W30R
PC-9821Xa200/W30R
PC-9821Ra266/W30R



●写真のCRTは別売

¥159,000
¥163,000
¥249,000

NEC VP16C/WX
NEC VP23C/WX
NEC VP26C/WX



AA1 ¥296,000
AA1 ¥379,000
AA1 ¥465,000

NEC VP13C/WD
NEC VP13C/WS
NEC VP16C/WS



A1 ¥159,000
A1 ¥205,000
AA1 ¥259,000

NEC AL13C/BS



A1 ¥205,000

NEC AL20C/TS

AAF1 ¥309,000

NEC VALUE STAR NX 旧型 TEL特価 | IBM | FUJITSU

EPSON MJ-510C / MJ-830C



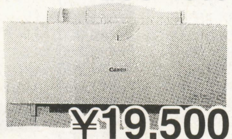
¥17,000
¥23,500

EPSON PM-750C / PM-2000C



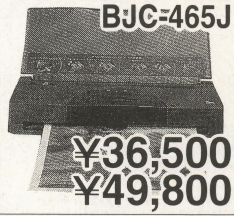
¥42,500
¥56,800

CANON BJC-250J / BJC-430J



¥19,500
¥28,800

CANON BJC-80V / BJC-465J



¥36,500
¥49,800

Aptiva
T8B TEL特価



Think Pad
535E TEL特価
315D TEL特価

FMV
DESK POWER



BIBLO



TEL特価

CPU

メーカー	商品名	特価
SHARP	Mebius	TEL特価
FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
FUJITSU	FMV-BIBLO	TEL特価
IBM	Aptiva E17	TEL特価
IBM	Aptiva E27	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-510CS2	¥20,000
EPSON	MJ-830CS2	¥26,500
EPSON	MJ-930C	¥55,800
EPSON	PM-5000C	¥173,500
EPSON	MJ-6000C	¥99,500
EPSON	MJ-8000C	¥168,500
EPSON	LP-700W	¥38,800
EPSON	LP-1700S	¥57,500
EPSON	LP-8300	¥96,500
EPSON	LP-8400	¥113,000
NEC	PR-J220	¥23,500
NEC	PR-J330	¥35,500
アルプス	MD-1000J	¥30,500
アルプス	MD-1300J	¥49,500
アルプス	MD-1500J	¥49,500

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
SONY	CPD-17GS	¥66,000
iiyama	MF-8617E	¥55,000
iiyama	MT-8617E	¥61,500
三菱	RD-17GZ	¥66,000
三菱	RD-17GⅢ	¥82,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-E4000	¥42,800
メルコ	DSC-ED4000P	¥48,600
メルコ	DSC-U2000P	¥37,800
メルコ	DSC-U2000	¥28,500
メルコ	DBI-N1200	¥21,800
メルコ	DBI-N1600	¥24,800
メルコ	DBI-N2000	¥26,300
メルコ	DBI-N3200	¥29,900
メルコ	DBI-N4300	¥36,000
メルコ	DBI-N6400H	¥67,400
メルコ	DNN-T2100,R2100	¥35,800
メルコ	DNN-T3200,R3200	¥43,500
メルコ	DNN-T4000, R4000	¥58,300

モデム・TA

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-5600	¥24,800
Panasonic	TO-BXF56K	¥18,500
NEC	PC-IT55D1A	¥28,500
NEC	PC-IT65D1A	¥33,900

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5500WIN	¥33,900
EPSON	GT-2000WINP	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥69,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800

CD MO

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640H	¥51,900
メルコ	MOS-D640PH	¥59,700
メルコ	MOS-230R	¥33,600
メルコ	MOS-D230PR	¥41,100
メルコ	CDS-S24	¥21,200
メルコ	CDI-32FB	¥16,000
メルコ	CDS-S24SL	¥22,500
Panasonic	KXL-810AN	¥32,600

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MK	¥11,600
メルコ	EMF-32MK	¥13,300
メルコ	EMW-P16MK	¥7,900
メルコ	EMW-P32MK	¥11,600
メルコ	EMW-P64MK	¥21,500
メルコ	EMW-16MK	¥8,700
メルコ	EMW-32MK	¥12,800
メルコ	EMW-64MK	¥23,500
メルコ	EMH-16MK	¥7,900
メルコ	EMH-32MK	¥11,600
メルコ	EMH-64MK	¥21,500
メルコ	EMH-E16MK	¥8,700
メルコ	EMH-E32MK	¥12,800
メルコ	EMH-E64MK	¥23,500
メルコ	EMH-ET128MK	¥71,300
メルコ	ESD-16MK	¥7,200
メルコ	ESD-32MK	¥12,800
メルコ	ESD-T64MK	¥31,500
メルコ	ENL-16MK	¥7,900
メルコ	ENL-32MK	¥12,800
メルコ	ENB-16MK	¥7,900
メルコ	ENB-32MK	¥12,800
メルコ	ENB-64MK	¥24,800
メルコ	EN8-16MK	¥7,200
メルコ	EN8-32MK	¥12,800
メルコ	EN8-64MK	¥24,800
メルコ	NXF-16MK	¥7,200
メルコ	NXF-32MK	¥12,800
メルコ	NXF-64MK	¥29,300
メルコ	NXF-128MK	¥57,800
メルコ	NXF-E16MK	¥8,500
メルコ	NXF-E32MK	¥14,800
メルコ	NXF-E64MK	¥33,000
メルコ	NXF-E128MK	¥64,500
メルコ	NX8-16MK	¥7,200
メルコ	NX8-32MK	¥12,800
メルコ	NX8-64MK	¥24,800

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821X-B09	¥26,200

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113-0033 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.62	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26







NEC・FUJITSU 新製品 登場!!

★一太郎V8モデルをWord97モデルに変更される場合は¥7,500プラスになります。

★ソフト・プリンタなどのセットの組み合わせやクレジットの回数の変更は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

★今までの98専用ソフトは動作致しません。Windows95ソフトをご利用ください。

VS30D/M7-CA2(DA2) ゲームセット

- VS30D/M7-CA2(一太郎モデル) 定価¥488,000
- 放課後ファンくらぶ ………… 定価¥ 6,800
- She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- アリスの館 4・5・6 ………… 定価¥ 9,500
- 無垢Ⅱ ………………… 定価¥ 8,800
- ディヴァイデッド ………… 定価¥ 7,800
- Natural ………………… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ………………… 定価¥ 5,800

新発売

■合計定価¥548,900

セット特価 ¥395,000

24回	(初)¥10,119	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥57,000×4
42回	(初)¥15,280	(月)¥11,700×41	(ボ) なし



VS33D/M7-CB2(DB2)高級セット

- VS33D/M7-CB2
- PM-700C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック (幅800mm・3段タイプ)
- OAタップ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥630,600

セット特価 ¥439,800

30回	(初)¥ 9,982	(月)¥ 9,700×29	(ボ)¥48,000×5
48回	(初)¥14,167	(月)¥11,600×47	(ボ) なし

VS30D/M7-CA2(DA2)基本セット

- VS30D/M7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥517,000

セット特価 ¥363,000

24回	(初)¥10,651	(月)¥10,000×23	(ボ)¥46,000×4
42回	(初)¥14,774	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

VS16F/E5-CA2(DA2) ゲームセット

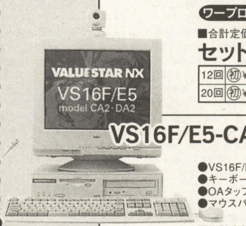
- VS16F/E5-CA2(一太郎モデル) 定価¥228,000
- 放課後ファンくらぶ ……… 定価¥ 6,800
- She'sn～シーズン～ …… 定価¥ 8,800
- アリスの館 4・5・6 ………… 定価¥ 9,500
- 無垢Ⅱ ………………… 定価¥ 8,800
- ディヴァイデッド ………… 定価¥ 7,800
- Natural ………………… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……………… 定価¥ 2,800
- CRT用OAフィルタ ……… 定価¥ 5,800
- FD40枚 ………………… 定価¥ 5,800

新発売

■合計定価¥294,700

セット特価 ¥218,000

15回	(初)¥10,578	(月)¥10,100×14	(ボ)¥49,000×2
24回	(初)¥12,055	(月)¥10,700×23	(ボ) なし



VS16F/E5-AA2ゲームセット

- VS16F/E5-AA2
- キーボードカバー
- CRT用OAフィルタ
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

ワープロソフトなし

新発売

■合計定価¥264,700

セット特価 ¥198,000

12回	(初)¥10,094	(月)¥ 9,800×11	(ボ)¥53,000×2
20回	(初)¥13,487	(月)¥11,600×19	(ボ) なし

VS16F/E5-CA2(DA2)基本セット

- VS16F/E5-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- CRT用OAフィルタ
- クリーナ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥262,800

セット特価 ¥185,800

12回	(初)¥10,046	(月)¥ 9,700×11	(ボ)¥46,000×2
20回	(初)¥10,964	(月)¥10,900×19	(ボ) なし

VS26D/M7-CA2(DA2)ゲームセット

- VS26D/M7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥488,900

セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥11,109	(月)¥10,000×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥10,820	(月)¥10,600×41	(ボ) なし

VS26D/M7-CA2(DA2)基本セット

- VS26D/M7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥457,000

セット特価 ¥323,000

20回	(初)¥10,330	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥13,933	(月)¥10,800×35	(ボ) なし



VS20C/S7-CA2(DA2)ゲームセット

- VS20C/S7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥368,900

セット特価 ¥271,800

18回	(初)¥10,174	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥13,180	(月)¥10,900×29	(ボ) なし



VS20C/S5-CA2(DA2)ゲームセット

- VS20C/S5-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥328,900

セット特価 ¥245,000

18回	(初)¥10,942	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥35,000×3
30回	(初)¥10,241	(月)¥ 9,900×29	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2)ゲームセット

- VS26D/S7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥443,900

セット特価 ¥323,000

20回	(初)¥10,162	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥12,236	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2)基本セット

- VS26D/S7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥412,000

セット特価 ¥289,900

18回	(初)¥10,686	(月)¥10,000×17	(ボ)¥51,000×3
30回	(初)¥12,663	(月)¥11,600×29	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2(DA2)ゲームセット

- VS23D/S7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥408,900

セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,366	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥12,344	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

VS23D/S5-CA2(DA2)ゲームセット

- VS23D/S5-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥368,900

セット特価 ¥271,800

20回	(初)¥ 9,926	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥13,180	(月)¥10,900×29	(ボ) なし

NOTE & PC-9821シリーズ

NOTEシリーズ 新発売

- LV20C/WS 特価¥329,800
- LV16C/WS 特価¥289,800
- LV16C/NS 特価¥318,000
- LV16C/WD 特価¥235,000
- AL20C/TS 特価¥315,000
- AL13C/BS 特価¥209,800
- PC-9821La13/S14R ………………… 特価¥209,800
- PC-9821Nr13/S14R ………………… 特価¥209,800

★BIBLO & Mebius他はお問い合せください。



PC-9821V233/M7-C3(D3)ゲームセット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

■合計定価¥503,900

セット特価 ¥345,800

24回	(初)¥10,135	(月)¥10,100×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥11,721	(月)¥10,300×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C3(D3)基本セット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥471,000

セット特価 ¥315,000

20回	(初)¥10,090	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥57,000×3
36回	(初)¥11,315	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3)ゲームセット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- 無垢Ⅱ
- ディヴァイデッド
- Natural

■合計定価¥423,900

セット特価 ¥295,000

20回	(初)¥10,822	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥49,000×3
36回	(初)¥10,073	(月)¥10,000×35	(ボ) なし



PC-9821V200/S7-C3(D3)基本セット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥391,000

セット特価 ¥263,800

18回	(初)¥10,051	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥43,000×3
30回	(初)¥13,458	(月)¥10,500×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3)ゲームセット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- 無垢Ⅱ
- ディヴァイデッド
- Natural

■合計定価¥383,900

セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,145	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥11,551	(月)¥10,800×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3)基本セット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- CRT用OAフィルタ
- CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥352,000

セット特価 ¥236,800

15回	(初)¥10,615	(月)¥10,200×14	(ボ)¥58,000×2
30回	(初)¥10,281	(月)¥ 9,500×29	(ボ) なし

FUJITSU FMV-DESKPOWER

DESKPOWER SV237 ゲームセット

- FMVS52371(一太郎モデル) 定価¥348,000
- 放課後ファンくらぶ ………… 定価¥ 6,800
- She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- アリスの館 4・5・6 ………… 定価¥ 9,500
- 無垢Ⅱ ………………… 定価¥ 8,800
- ディヴァイデッド ………… 定価¥ 7,800
- Natural ………………… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ………………… 定価¥ 5,800

新発売

■合計定価¥408,900

セット特価 ¥318,000

20回	(初)¥10,387	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥58,000×3
36回	(初)¥13,225	(月)¥10,700×35	(ボ) なし



DESKPOWER SV237基本セット

- FMVS52371(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

新発売

■合計定価¥377,000

セット特価 ¥285,800

18回	(初)¥10,315	(月)¥10,100×17	(ボ)¥49,000×3
30回	(初)¥13,577	(月)¥11,400×29	(ボ) なし

DESKPOWER SV235ゲームセット

- FMVS52351(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥368,900

セット特価 ¥288,000

18回	(初)¥10,230	(月)¥10,000×17	(ボ)¥51,000×3
30回	(初)¥12,186	(月)¥11,600×29	(ボ) なし

DESKPOWER SV267ゲームセット

- FMVS52671(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥478,900

セット特価 ¥368,800

24回	(初)¥10,021	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥11,518	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

DESKPOWER TV307ゲームセット

- FMVT53071(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥528,900

セット特価 ¥405,000

24回	(初)¥10,822	(月)¥10,100×23	(ボ)¥58,000×4
48回	(初)¥10,920	(月)¥10,700×47	(ボ) なし



DESKPOWER MV205ゲームセット

- FMVM52051(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 放課後ファンくらぶ
- She'sn～シーズン～
- アリスの館 4・5・6
- ディヴァイデッド
- 無垢Ⅱ
- Natural

新発売

■合計定価¥285,900

セット特価 ¥228,000

15回	(初)¥10,013	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥57,000×2
24回	(初)¥12,158	(月)¥11,200×23	(ボ) なし

DESKPOWER MV205基本セット

- FMVM52051(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- CRT用OAフィルタ
- クリーナ
- FD40枚

新発売

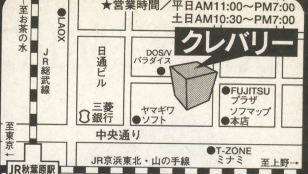
■合計定価¥258,800

セット特価 ¥195,800

15回	(初)¥10,151	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥38,000×2
20回	(初)¥13,014	(月)¥11,400×19	(ボ) なし

パソコンショップ クレバリー

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

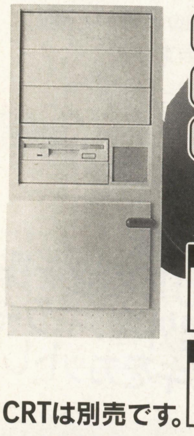


お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00

クレバリーの オーダーメイドパソコンRODEOシリーズ好評発売中!!

★オーダーメイドパソコンのCPU・マザーボード・RAM・HDD・CD-ROM等の変更やモデム・MO・CD-RW等の追加も承ります。

見積り無料



AMD K6 搭載モデル

64MB SD-RAM / 4.3GB HDD / 24倍速 CD-ROM / RIVA 128 AGP 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード	SOYO SY-5ED5/M
■CHIP SET	ETEQ（VIP Apollo VP3 OEM版）
■BIOS	AWARD ■2次キャッシュ：PB 1MB
■ヒートシンク	専用CPUファン
■RAM	64MB SD-RAM（32MB×2枚／最大384MB）
■HDD	4.3GB Ultra-ATA
■CD-ROM	24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD	3.5" 2Mode（1.44MB／720KB）
■Video Card	nVIDIA RIVA 128 AGP 4MB
■Sound	Sound Blaster Pro互換
■スピーカ	JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース	ATXミドルタワーケース（電源250W）
■サイズ	185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット	AGP×1、PCI×4、ISA×1、PCI/ISA×1
■I/Oポート	USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード	109日本語キーボード
■マウス	PS/2マウス
■ソフト	Windows95 OSR2.1 インストール済（IE4.0添付）
■保証	初期不良交換期間2週間
	1年間無償保証（センドバックサービス）

★K-266MHzモデル新登場、予約受付中!!

No.9804-K12 K6-233MHzモデル
RODEO-K233VP/AGP ¥169,800

No.9804-K13 K6-200MHzモデル
RODEO-K200VP/AGP ¥165,000

※CRTは別売です。

MMX Pentium 搭載モデル

64MB SD-RAM / 4.3GB HDD / 24倍速 CD-ROM / EXXTREME 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード	Aopen AT5X
■CHIP SET	intel 430TX PCIセット
■BIOS	AWARD ■2次キャッシュ：PB 512KB
■ヒートシンク	専用CPUファン
■RAM	64MB SD-RAM（32MB×2枚／最大256MB）
■HDD	4.3GB Ultra-ATA
■CD-ROM	24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD	3.5" 2Mode（1.44MB／720KB）
■Video Card	Graphics Blaster EXXTREME 4MB
■Sound	Sound Blaster Pro互換
■スピーカ	JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース	ATXミドルタワーケース（電源250W）
■サイズ	185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット	PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート	USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード	109日本語キーボード
■マウス	PS/2マウス
■ソフト	Windows95 OSR2.1 インストール済（IE4.0添付）
■保証	初期不良交換期間2週間
	1年間無償保証（センドバックサービス）

★MMX Pentium 166MHzモデル…¥155,000

No.9804-M05 MMX Pentium 233MHzモデル
RODEO-MMX233TX ¥169,800

No.9804-M06 MMX Pentium 200MHzモデル
RODEO-MMX200TX ¥159,800

Pentium II 搭載モデル

64MB SD-RAM / 4.3GB HDD / 32倍速 CD-ROM / RIVA 128 AGP 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード	ASUS P2L97
■CHIP SET	intel 440LX AGPセット
■BIOS	AWARD ■2次キャッシュ：PB 512KB
■ヒートシンク	専用CPUファン
■RAM	64MB SD-RAM（32MB×2枚／最大384MB）
■HDD	4.3GB Ultra-ATA
■CD-ROM	32倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD	3.5" 3Mode（1.44MB／1.2MB／720KB）
■Video Card	nVIDIA RIVA 128 AGP 4MB
■Sound	Sound Blaster AWE64（VALUE）
■スピーカ	YAMAHA YST-M7（ステレオ）
■本体ケース	ATXミドルタワーケース（電源250W）
■サイズ	185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット	AGP×1、PCI×5、ISA×2
■I/Oポート	USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード	109日本語キーボード
■マウス	Microsoft Mouse（PS/2）
■ソフト	Windows95 OSR2.1 インストール済（IE4.0添付）
■保証	初期不良交換期間2週間
	1年間無償保証（センドバックサービス）

★PentiumII 233MHzモデル…¥209,800
★PentiumII 266MHzモデル…¥228,000

No.9804-A01 PentiumII 333MHz ECCモデル
RODEO-PII333LX/AGP ¥278,000

No.9804-A02 PentiumII 300MHz ECCモデル
RODEO-PII300LX/AGP ¥249,800

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●iiyama	MF-8515G	特価¥32,500
●iiyama	MF-8517E	特価¥49,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥61,800
●iiyama	MT-8617E2	特価¥71,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥135,000
●iiyama	S901G	特価¥89,800
●SONY	CPD-17GS	特価¥66,500
●SONY	CPD-17MS（TVチューナ付）	特価¥89,800
●三菱	RD-17V	特価¥59,800
●三菱	RD-17GZ	特価¥71,500
●三菱	RD-17GIII	特価¥81,800
●NEC	PC-TM171	特価¥95,800
●MAG	DJ530（15"）	特価¥29,800
●Attic	MM-1707A	特価¥46,800
●TOTOKU	TS701D	特価¥54,800

プリンタ

●EPSON	PM-750C	特価¥42,800
●EPSON	PM-700C	特価¥29,800
●EPSON	MJ-930C	特価¥56,800
●EPSON	PM-2000C	特価¥57,800
●Canon	BJC-700J	特価¥40,800
●Canon	BJC-465J	特価¥49,800
●Canon	BJC-430J	特価¥28,000
●Canon	BJC-250J	特価¥20,800
●Canon	BJC-80V	特価¥38,000
●Canon	LBP-320	特価¥53,800
●NEC	PICTY320	特価¥35,500
●NEC	PICTY220	特価¥25,500

メモリ

●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥13,250
●I・O	NE-SD4100T-64M	特価¥32,400
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥11,880
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥21,880
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥13,250
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥23,880
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥13,250
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥23,880
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥11,880
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥21,880
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥ 6,990
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥11,880
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥ 7,880
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥13,800
●I・O	Nr64-32M	特価¥13,250
●I・O	Nr64-64ME	特価¥25,250
●I・O	NX-SD41-32M	特価¥13,250
●I・O	NX-SD41-64M	特価¥30,000
●I・O	NX-ECC41-32M	特価¥15,300
●I・O	NX-ECC41-A64M	特価¥33,800
●I・O	NX646-32M	特価¥13,250
●I・O	NX646-64M	特価¥25,250
●I・O	SD4100-32MT	特価¥13,250
●I・O	SD4100-A64M	特価¥28,500
●I・O	EDO326-16MX2T	特価¥11,880
●I・O	EDO326-32MX2T	特価¥21,880
●I・O	ECC366-16MX2T	特価¥13,250
●I・O	ECC366-32MX2T	特価¥23,880
●I・O	EDO646-32MT	特価¥13,250
●I・O	EDO646-64MT	特価¥25,250
●I・O	SIM326-32MT	特価¥11,880
●I・O	SIM366-32MT	特価¥13,800
●I・O	SIM366-16MT×2T	特価¥13,250
●I・O	SIM366-32MT×2T	特価¥23,880
●I・O	DV-SIM326-16MX2T	特価¥11,880
●I・O	DV-SIM326-32MX2T	特価¥21,880
●I・O	SDIM646-32M	特価¥13,800
●I・O	SDIM646-64M	特価¥25,250
●I・O	SDIM646S-32M	特価¥14,650
●I・O	SDIM646S-64M	特価¥25,900

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク・各種ボード

●I・O	UHDS-2.1G	特価¥31,800
●I・O	UHDS-4.3G	特価¥47,500
●I・O	HDVS-U2.1G	特価¥29,500
●I・O	HDVS-U2.1G/UPCI	特価¥40,800
●I・O	HDVS-U2.1G/98III	特価¥38,500
●I・O	UHDS-H3.2G	特価¥45,800
●I・O	UHDS-H3.2G/UPCI	特価¥55,800
●I・O	HDIS-U3.2G	特価¥41,800
●I・O	HDIS-U4.3G	特価¥45,800
●I・O	UHDI-2.6G/98（DV）	特価¥27,300
●I・O	UHDI-3.5G/98（DV）	特価¥30,980
●I・O	SC-PCI	特価¥11,800
●I・O	SC-UPCI	特価¥13,500
●I・O	PCSC-FP（SCSI-2 PCカード）	特価¥10,300
●Adaptec	AHA-2940AU/J97 EZキット	特価¥29,980
●Adaptec	AHA-2940UW/SJ	特価¥33,800
●ラトック	REX-9530（SCSI-2 PCカード）	特価¥12,980

CD-ROM・MO・FDD

●I・O	CDV-AB32	特価¥17,980
●I・O	CDV-AB32S	特価¥19,800
●I・O	CDPS-PX24/PCSC	特価¥32,500
●I・O	PD-AB8（PD & CD-ROM）	特価¥26,980
●I・O	CDRW-RX26（CD-RW）	特価¥60,500
●I・O	CDRW-RB26（CD-RW内蔵）	特価¥52,980
●I・O	CDR-TX412	特価¥60,500
●I・O	CDR-TB412（内蔵）	特価¥52,990
●I・O	CDR-VX26	特価¥44,800
●I・O	CDR-VB26（内蔵）	特価¥38,800
●I・O	PD-NX8（PD）	特価¥40,500
●I・O	DVD-AB2（DVD）	特価¥23,500
●I・O	DVD-AB2/GV	特価¥48,500
●I・O	MOF-H230	特価¥41,980
●I・O	MOF-H640	特価¥62,500
●メルコ	MOS-230R（MO）	特価¥34,800
●メルコ	MOS-S640H（MO）	特価¥55,800
●メルコ	MOS-D640PH（PCI・I/F付）	特価¥62,800
●富士通	SMB-230NE（内蔵）	特価¥30,800
●富士通	SMB-230WE（外付）	特価¥31,800
●富士通	SMB-640NE（内蔵）	特価¥53,800
●富士通	SMB-640WE（外付）	特価¥54,800
●YAMAHA	CDR400t-VK（内蔵CD-R）	特価¥58,800
●YAMAHA	CDR400tx-VK（外付CD-R）	特価¥64,800
●YAMAHA	CDR200t-VK（内蔵CD-R）	特価¥40,800
●YAMAHA	CDR200tx-VK（外付CD-R）	特価¥46,800
●YAMAHA	CRW4260t-VK（内蔵CD-RW）	特価¥67,800
●YAMAHA	CRW4260tx-VK（外付CD-RW）	特価¥75,800
●FUJIFILM	ZDR100（ZIP）	特価¥17,500
●JAZZ	CDA-200X（20倍速CD-ROM／PCカード付）	特価¥19,800
●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD2	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ（3.5"1FDD/98）	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ（3.5"2FDD/98）	特価¥20,500

グラフィックアクセラレータ・音源

●NEC	PC 3D Engine2	特価¥17,800
●カノープス	PWR128P/4VC	特価¥30,800
●Matrox	Millennium II /4MB	特価¥27,800
●Matrox	Millennium II /8MB	特価¥36,800
●DIAMONND	Viper V330 PCI 4MB	特価¥23,800
●DIAMONND	Fire GL1000 Pro	特価¥24,800
●I・O	GA-RUSH6/PCI	特価¥23,800
●I・O	GA-P II 8/PCI	特価¥32,800
●CREATIVE	GB EXXTREME 4MB	特価¥15,800
●CREATIVE	Sound Blaster AWE64 VALUE	特価¥14,980
●CREATIVE	Sound Blaster AWE64 GOLD	特価¥25,300
●NEC	PK-SP300（ウーファ付スピーカ）	特価¥12,500
●キュービジョン	Card86-R（98ノート用FM音源）	特価¥18,800
●キュービジョン	Wave Star（98用サウンドボード）	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,800
●I・O	GV-BCTV/PCI（TVチューナ）	特価¥26,980

スキャナ・モデム

●EPSON	GT-5500WIN（スキャナ）	特価¥34,500
●Canon	CanoScan300DX（スキャナ）	特価¥28,500
●SHARP	JX-350W（スキャナ）	特価¥64,800
●NEC	マルチリーダー300S II（スキャナ）	特価¥30,800
●NEC	Aterm IT-50DSU（TA）	特価¥28,800
●NEC	Aterm IT-65DSU（TA）	特価¥33,800
●NEC	Aterm IT-65ProDSU（TA）	特価¥36,800
●FUJITSU	MS336FB1（33.6K FAXモデム）	特価¥ 9,980
●WELLCON	WM-5614ARP（56K FAXモデム）	特価¥15,500
●WELLCON	WM-5614CRS（56K ISA内蔵）	特価¥14,500
●I・O	DFML-K56f（56K FAXモデム）	特価¥15,800
●I・O	IFML-K56f（ISAバス用）	特価¥14,800
●I・O	PCML-K56f（PCカードモデム）	特価¥20,500

ソフト・JOY STICK他

●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows 95	特価¥21,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●マイクロソフト	Side Winderゲームパッド	特価¥ 4,980
●マイクロソフト	Side Winder P.Pro	特価¥ 8,800
●マイクロソフト	Side Winder F.F.Pro	特価¥16,980

（Bタイプ）



●650（W）×700（D）×1,351（H）mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

（Cタイプ）



●800（W）×690（D）×1,353（H）mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥9,980

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午後・夕方6時すぎ・指定無し）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円
★10万円以上～30万円未満…1500円
★30万円以上～40万円未満…2500円
★40万円以上～60万円未満…3000円
★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1300円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●往復の送料は原則としてお客様のご負担とさせて頂きます。（初期不良期間を除く）

《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料8000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料5000円＋往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後のキャンセルは原則として一切できません。

視力低下防止フィルター **ハイパーTVシールドFSⅢ** 全国販売枚数第1位商品

ゲーム　ビデオ　パソコン

TV大好きファミリーの目をガード!



安心して買えるね!

10日間無料 お試しセール実施中

10日間無料でご使用下さい。
万一、お気にめさなければ
お気軽に返品して下さい。
（サンクレスト通販のみ）



これは、いいネ!

東京視力回復センター推薦品

〈推薦者〉東京視力回復センター（本部東京都渋谷）

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。



▶ハイパーTVシールドFSⅢ

SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

高性能特殊メタクリル樹脂を採用。TVの紫外線、ギラギラ、チラツキをカットします。



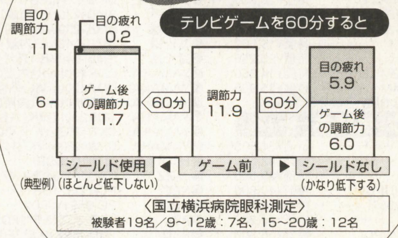
目が楽だ!

国立横浜病院 試験データ

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



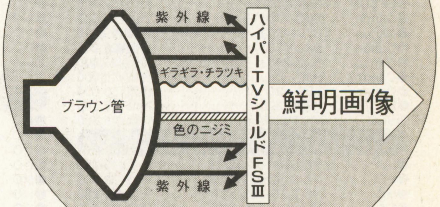
効果バツグン!





これは、すごい!

紫外線 100%カット、ギラギラ・チラツキカット。



●購入ご希望の方は、商品代金+送料（600円）+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合は、送料自己負担でお願いします。

型名	価格（税別）	型名	価格（税別）
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547-0024
大阪市平野区瓜破5・1・35
（株）サンクレストB3係

ハイパーTVシールド FSⅢを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間 AM.9:00〜PM.6:00

Ys

Ys ETERNAL

Ancient Ys Vanished Omen

イース・エターナル

憶えているだろうか、あの「優しさ」を

全てのイースファンに捧ぐ究極のイース完成。

Ysから Ys eternalへ

■1987年。当時のゲームユーザーにとって、イースの登場はひとつの事件だった。『より難しければいいというのは、危険な思いこみだ』という当時のキャッチコピーを、いまでも覚えておられるという方も多いことだろう。"優しさ"という並外れて斬新なそのコンセプトを根底に、スピーディーな物語展開、独自の世界を構築するグラフィックと音楽をたずさえ登場したイースこそ、真にエポックメイキングなゲームと呼ぶにふさわしい。『今、RPGは優しさの時代への第一歩を踏み出した』。イース以降の数しれないゲームたちは、まさにこの言葉どおりの道を歩んできたのだ。そして、遂に、というべきだろうか。あれから11年以上の歳月を経て、いよいよイースがファルコム自身の手によって蘇る。

あの優しさが、よみがえる

■パソコントップクラスの画面エフェクト。鮮やかに再現されたエステリアの風景そよぐ草花、草原におちる流れる雲の影、透明に輝く水面、ドアを出た時の陽のまぶしさ……。11年前に鮮やかに目に焼き付いたあのエステリアの風景が、『Ys eternal』ではさらに美しく蘇る。ある場所では多重スクロールで、ある場所では滑らかな陰影がリアルタイムで……。徹底的にこだわったグラフィックにより、ユーザーはエステリアの空気を肌に感じることができるだろう。もちろん背景ばかりではない。攻撃やダメージ、各種の魔法を使用したときのエフェクトも充実している。当時ゲームグラフィックスのあらたな方向性を定めたイースが、このような方向にグラフィックを進化させることは当然とも言えるだろう。しかし、その進化の度合いはユーザーの期待をはるかに越えたものである。

■群を抜く操作性、滑らかな動きイースの優れた操作性は、当時からほとんど完成していた。『Ys eternal』では、それがさらに非常に洗練された形に磨きがかかっている。メニューは、マウスポインタを特定の位置に動かすことによって自動的に出現する。また、マウスのダブルクリックによってアドルは「走る」ことができるようになった。パソコンゲームならではの、ストレスのない操作性である。さらにパソコンならではの機能として、ユーザーが自由に動きの滑らかさ(フレームレート)を決定できることが挙げられる。お使いのマシンの性能にもよるが、最高では毎秒60コマまで指定できる。今までのパソコンゲームとは別次元の滑らかさだ。もちろん自動判別の機能も備えているので、お使いのマシンに応じて常に快適なプレイが可能だ。

4月発売決定!!

CD-ROM Windows95

日本ファルコム株式会社 〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

Falcom®

定価510円 本体486円 雑誌18361-04 T1118361040517

第十七巻第四号通巻一九〇号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年三月二十五日印刷 一九九八年四月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'98

わかる!遊べる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

4

新生活スタイルにあったパソコンを選ぶ!

この夏ついに登場!これがWindows98だ!

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社